SGP NA REDE: OS MELHORES FÓRUNS NA INTERNET

AINDA POR R$ 5,90

SUPER GAMEPOWER

SOULCALIBUR II

Um dos jogos mais esperados vem à tona!

POOL editora
EDITORA OPTION
Nº 101
R$ 5,90
ISSN 0104-611X

Tom Clancy's SPLINTER CELL Detonado!

Lançamentos...

- Whacked
- Breath of Fire IV
- Final Fantasy X-2
- Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition
- Virtua Fighter 4 Evolution
- Freelancer
- Wario Ware,inc.

THE LEGEND OF ZELDA The Wind Waker

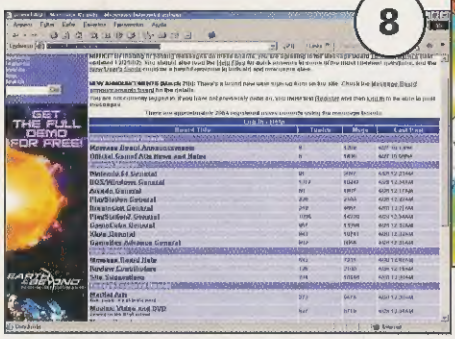
SUPER DETONADO

COM + DE 350 FOTOS!

sumário

SGP NA REDE

Agora ficou moleza! Conheça os mais acessados Fóruns na Internet e tire suas dúvidas sobre qualquer assunto.



8

10

CIRCUITO ABERTO

A febre dos animes está tomando conta dos videogames! Saiba quais são os mais procurados e seus jogos mais recentes.

NEWS

Mario Kart confirmado para o Gamecube.

12

PLAYSTATION 2

Jack and Daxter 2 14
Pitfall Harry 17
Sphinx 17
Return To Castle Wolfenstein: Operation Ressurection 19
Kaan: The Barbarians Blade 20
Kya Dark Lineage 20
Soul Calibur II 24
Final Fantasy X-2 26
Virtua Fighter 4 Evolution 28

DETONADOS

Splinter Cell 42
The Legend of Zelda: Wind Waker 52

Ilustração de capa: Roko

GAME CUBE

Final Fantasy Crystal Chronicle 16
Medal of Honor: Rising Sun 18
StarCraft: Ghost 20

FLASHBACK

Fantasy Zone 72

X BOX

Ninja Gaiden 15
Amped 2 16
Mace Griffin: Bounty Hunter 20
Whacked 22
Soul Calibur II 23

GAME BOY ADVANCE

Metal Max 2 Kai 18
Metal Max Returns 19
Tales of Phantasia 19
Crouching Tiger, Hidden Dragon 19
Golden Sun: The Lost Age 29
Wario Ware, inc. Mega Microgames! 30
Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition 31
Super Puzzle Fighter II 32

PC

Star Wars Galaxies 17
Battlefiled 1942: Secret Weapons of World War II 17
Breath of Fire IV 33
Red Faction II 34
Freelancer 35

DICAS

PlayStation 2
Jurassic Park: Operation Genesis 36
Midnight Club II 36
Legion: Legend of Excalibur 36
Amplitude 36
X2: Wolwerine's Revenge 36
Def Jam Vendetta 36
Final Fantasy X-2 36
Soul Calibur II 36

GameCube
Spider-Man: The Movie 36
Ikaruga 36
X2: Wolwerine's Revenge 37
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast 37
Burnout 2 37
The Sims 37

Game Boy Advance
Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition 37

GAMESHARK

PlayStation 2
Zone of The Enders 2 40
Splinter Cell 40
Fifa Soccer 2003 40
The Thing 40
Def Jam Vendetta 40

Game Boy Advance
Duel Blades 41
Ballistic 41

GameCube
The Legend of Zelda: Wind Waker 41

carta do chefe

E aí, moçada! Esta edição está realmente de arrasar. Passamos um pouco do prazo mas, em compensação, fizemos muitas matérias de jogos emocionantes, que vai tirar qualquer um de cima do sofá. Vale a pena dar uma espiada e reservar horas e horas de pura diversão. Estamos recebendo muitas cartas com várias sugestões para melhorarmos ainda mais a Melhor Revista de Games do Brasil, e estamos aguardando a sua. Vocês também podem continuar mandando desenhos para a seção Arte no Envelope, aliás, a concorrência está tão forte que, quanto mais arte você mandar, mais chance terá de ver o seu desenho estampado nas páginas da **SuperGamePower**. Aproveitando a deixa, anotem aí o nosso novo número de telefone: **(0XX11) 5072-6326**, e liguem para tirar suas dúvidas, pois o pessoal da redação está pronto para atender todos vocês. E, por falar em solucionar dúvidas, nesse friozinho que anda fazendo, nada melhor do que ligar seu console e jogar muito, ainda mais com tantos ótimos games que selecionamos para mostrar pra vocês e dar aquela força com dicas bem explicadas. Tem vários jogos para vocês escolherem, a começar com o super engraçado **Whacked** (Xbox), o aguardado **Soul Calibur II**, que vem arrasando em suas versões para dois consoles (PS2 e Xbox), **Golden Sun: The Lost Age** (GBA), **Breath of Fire IV** (PC), o incrível **Final Fantasy X-2** (PS2), o inusitado **Wario Ware, inc. Mega Microgames!** (GBA), **Virtua Fighter 4 Evolution** (PS2), o espetacular **Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition** (GBA), **Red Faction II** (PC), **Super Puzzle Fighter II** (GBA) e o sensacional **Freelancer** (PC). Isso tudo sem contar os detonados, que estão de arrasar. Depois de tantos pedidos, vocês poderão chegar até o final de **The Legend of Zelda: Wind Waker** (GC) e **Splinter Cell** (PS2). Detonem tudo e até a próxima edição...

Chefe

arte no envelope

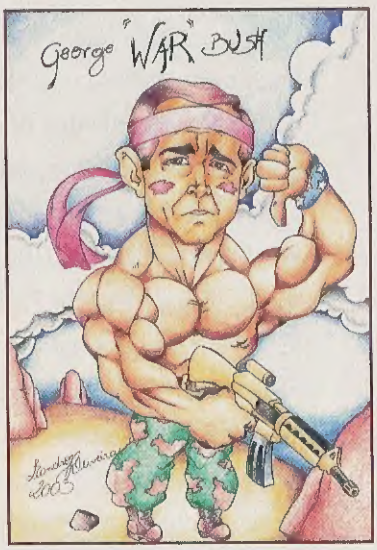
Faça como o Jessé Brito Nascimento, mande sua arte e concorra a um jogo de PC. Na próxima edição, seu desenho pode estar estampado nessa página. Boa sorte!

PREMIADO

A turma do Scooby-Doo fez com que o Jessé Brito Nascimento, de Itaquaquecetuba, SP, levasse o prêmio do mês. Parabéns!

No ritmo do detonado desta edição, o Márcio Yassushi Yaguiu, de SP capital, quase ganhou o prêmio.

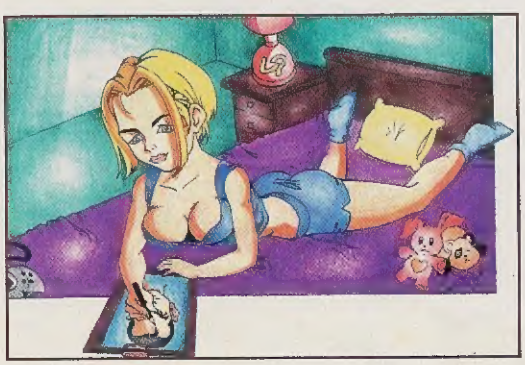
Mande sua Arte no Envelope para a redação da SuperGamePower
Av.Jabaquara, 3126
cj. 01, Mirandópolis
Cep 04046-500
São Paulo - SP



O Leandro Prudente de Oliveira, de Salto de Pirapora, SP, mandou muito bem no seu protesto. Arrasou!

O Max Francioli dos Santos, de Marília, SP, conseguiu amolecer o coração do chefe com este desenho.

O Homem-Aranha ganhou vida neste desenho do Rômulo de Souza Mancin, de Jundiaí, SP.



A Marjorie ficou felicíssima com a arte do Alessandro Garcia, de SP. Mandou um super beijo.

Ranking dos 10 Melhores

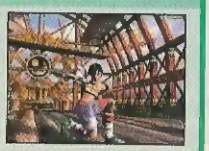
Segundo os críticos da SuperGamePower

1 THE LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER

Mais uma obra de arte de Miyamoto, Wind Waker tem uma jogabilidade única e apesar daqueles que criticam o estilo gráfico, o jogo tem um visual deslumbrante que faz qualquer um mudar de opinião.

2 SOUL CALIBUR II

Uma continuação que realmente vale a pena. Os personagens ganharam mais golpes e os cenários estão espetaculares. Todas as versões estão ótimas e garantem grande diversão!



3 FINAL FANTASY X-2

Sem dúvida, é o jogo com os melhores gráficos no PS2, o visual é espetacular, mas para quem está acostumado a um estilo mais tradicional de Final Fantasy, X-2 inova muito e não é tão sério.

4 TENCHU: WRATH OF HEAVEN

A volta de Tenchu não poderia ser melhor. Um jogo que melhorou muito nos 128 bits, não só nos gráficos mas também na jogabilidade.

5 SPLINTER CELL

Não é a versão que tem os melhores gráficos, mas é a mais divertida. O Script foi mudado para que o jogo ficasse mais objetivo e o controle também responde melhor.

6 DARK CLOUD 2

Os problemas da primeira versão foram contornadas e Dark Cloud 2 se tornou um dos melhores jogos de PS2. O game é longo e muda conforme o posicionamento dos objetos.

7 ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER

O jogo é impressionante, o esquema mudou pouco, mas os gráficos e as animações estão de arrasar. A história e todo o drama dos personagens dão um clima especial ao game.

8 THE SIMS

Ambas as versões estão melhores que a do PS2, os gráficos tem anti-aliasing que suaviza os objetos e ajuda na identificação, e a versão do Xbox usa muito bem o HD.

9 FREELANCER

Um jogo bem inovador que tem elementos de Adventure e jogos de tiro. Você trabalha como um piloto independente que topa tudo. Os gráficos e a jogabilidade compensam o som.

10 WARIO WARE, INC. MEGA MICROGAMES!

O jogo é divertidíssimo, são vários pequenos games que testam sua agilidade e seus reflexos. Wario como sempre é muito engraçado com aquele ar de revoltado.

Ajude a fazer a SGP! O que mais podemos melhorar na revista?

O que mais conta na hora de comprar um console?

A - Processamento gráfico

B - Jogabilidade

C - Número de jogos

D - Multifuncionalidade

Mande sua resposta para Redação
SuperGamePower
Av. Jabaquara, 3126 - cj 01 - Mirandópolis
04046-500- São Paulo - SP
Ou para billgames@terra.com.br

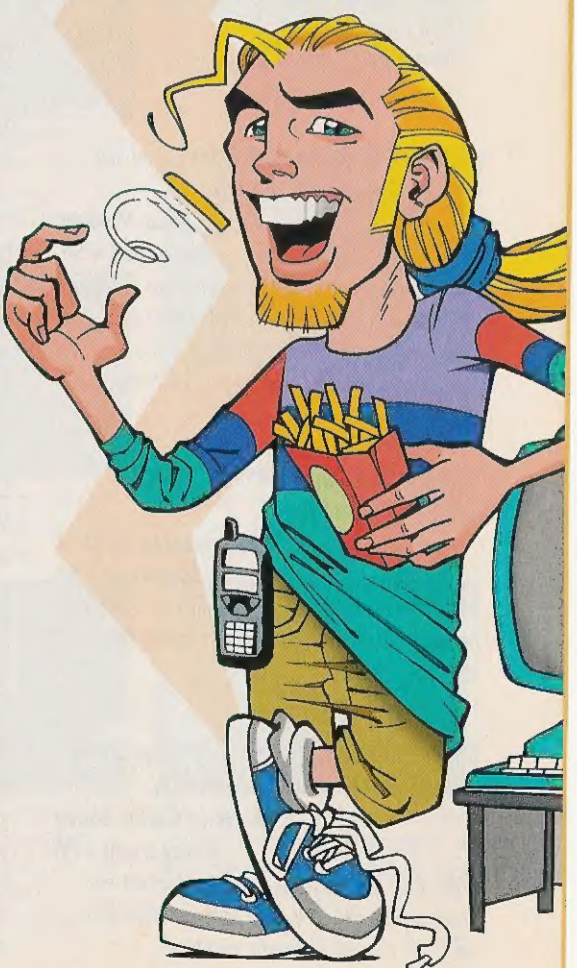
Resultado da edição anterior:

29% - Sim, já fui mas não gostei

8% - Vou com freqüência

61% - Nunca fui, mas pretendo ir

2% - Nunca fui e nem pretendo ir



SGP? responde

Olá pessoal da SGP. Eu tenho algumas dúvidas e gostaria que vocês me respondessem:
1) Existe algum desbloqueio para o GameCube?
2) Há alguma chance de Resident Evil 0 e Resident Evil 1 saírem para o PS2?
3) Quando sai o RE Online?

Roger Texeira
Porto Alegre - RS

LM: *Anote aí:*
1) No momento não.
2) Praticamente nenhuma chance, também porque o PS2 não é capaz de renderizar os cenários como no GameCube.
3) Provavelmente, deverá sair no final do ano.

E aí galera da SGP, queria saber se vai sair Winning Eleven para o Xbox.

Rogério Módida
Piracicaba – SP

LM: *Por enquanto, não existe nenhuma previsão, mas o Xbox tem um ISSS bem próximo ao Winning Eleven tanto nos controles como na jogabilidade, ficando longe do ISSS do N64.*

Gostaria de saber onde fica o cofre no hotel de Parasite Eve II.

Rodrigo Leopoldo da Silva
São Paulo - SP

MK: *Olhe no mapa do jogo, ele fica no Lobby do hotel. Porém, você só poderá ir lá depois de receber a chave.*

Em Pokémon Blue, gostaria de saber como eu faço para ir a cidade de Saffron.

Antônio Carlos Souza
Paragorinas - PA

MB: *Você precisa fazer todos os objetivos em Fuschia para depois ir para Saffron. Antes disso, você não conseguirá ir para a cidade.*

Vocês são a minha única esperança! Por favor, me ajudem! Queria o código de GameShark para obter todas as cartas de Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories.

Simão Cireneu Milani
Cuiabá - MT

MK: *Simão, não se preocupe, a SGP resolve o seu problema.*
Todas as cartas:
5000FF020000
801D02500505
50006A020000
801D044E0505

Tenho o jogo Gran Turismo 3 e gostaria de saber se os carros GT One e o 787 vão ser dados como prêmio ou se só podem ser comprados. Beijos para a Marjorie!

Elton Hideki Keneko
Guaimbê - SP

LM: *A Marjô agradece Elton. Você pode obter o 787 vencendo a competição Like The Wind (carros conversíveis) na Professional League e o GT One vencendo o Gran Turismo World Championship na Amateur League.*

Estou tendo problemas com o jogo Headhunter na parte em que é preciso desarmar bombas. Consigo desarmar quase todas, só falta uma, pois não acho o lugar certo. Gostaria que vocês me dessem uma ajuda.

Alex Comora Neves
São Paulo - SP

BB: *A primeira bomba fica ao norte dentro da tubulação em que existe um cara guardando-a. A segunda bomba está ao sul, entre no estacionamento e desarme a bomba que está na tubulação. A terceira bomba também está no sul, embaixo da ponte na tubulação. A quarta bomba está ao norte na tubulação perto da área de treino. A quinta bomba está em um estacionamento dentro da tubulação que é um verdadeiro labirinto. A sexta e última bomba está perto do escritório de Leila. Entre na tubulação, mate os dois sujeitos e desative a bomba.*

Olá amigos da SGP, gostaria de alguns códigos de GameShark para o jogo The Getaway. Um abraço!

Alexande Jr. Da Costa
Gravataí - RS

BB: *Alexandre esses são alguns códigos que tenho certeza que vão facilitar bem a sua vida*

(M) Código de ativação
0E3C7DF21853E59E
EEAE1032BCD98142

Energia infinita (Explosões ainda vão matar você)
DE8612C2F8B0DB43
DE8612E66AB09EE3

Habilitar Extras
FEA5D786BCA99B85

Energia e armas em dobro
DEA5C756BBA89A82

Munição infinita
DE8425C2BCA99B83
DE8425AEBCA99B83

A prova de balas
DE842B1EBF899B8B
DE842B1ABCA99B83

Gostaria de fazer uma série de perguntas, queria saber se os jogos Black & White, Commandos 2, Baldur's Gate, World's Scariest Police Chases e Magic: The Gathering saíram para Dreamcast. O Bleemcast e o Castlevania foram mesmo cancelados? É porque eu tenho o Half Life do Dreamcast e ele havia sido cancelado

Vianei Soethe Spancerski
Braço do Norte, SC

BG: *Desses jogos que você citou apenas Magic: The Gathering saiu para Dreamcast. P Bleemcast saiu apenas uma versão que roda o Gran Turismo 2. Quanto ao Half Life o jogo já estava pronto tanto é que a produtora mandou uma cópia para gente, mas poucos dias depois a Sega soltou a notícia que estaria parando de produzir o Dreamcast, com isso a Sierra mandou parar as prensas e cancelou o lançamento do Half Life, essa cópia que você tem provavelmente é oriunda de alguma cópia que algum pessoal de revista recebeu para avaliação do jogo.*

classificados

Troco GameCube com 1 jogo, Memory Card, 1 controle, tudo na caixa com pouco tempo de uso, por Playstation 2, com 1 controle.
Tratar com Wesley ou Alexandre
(0XX62) 297-8132 ou 9285-3533

Vendo Dreamcast, com 1 controle original, VMU e 55 CDs por R$560,00, ou troco por Playstation 2.
Tratar com Fábio
(0XX11) 5564-5912

Vendo Dreamcast, com 1 controle, VMU, 3 Cds, Playstation com 2 controles, 1 Memory Card e 30 CDs, por R$500,00, ou troco tudo por Playstation 2 (pago a diferença).
Tratar com Bruno ou Júnior
(0XX11)3785-5154

Vendo GameCube com 1 controle, 5 jogos (RE, RE0, Eternal Darkness, Metroid Prime e Capcom Vs SNK 2) e 2 Memory Cards, por R$1.800,00, ou troco por Playstation 2 com jogo e Memory Card ou Xbox com jogo.
Tratar com Rodrigo
(0XX11)3971-2341

Troco CD Virtua Fighter 4, do PS2 original americano, por Ridge Racer 5 original americano, ou por Need for Speed Hot Pursuit 2 original americano. Não troco se o Cd estiver muito arranhado.
Tratar com Leandro
(0XX62) 321-0241

Vendo Playstation com 2 controles, 30 CDs, 1 Memory Card e um Gameshark por R$400,00, ou troco por Playstation 2.
Tratar com Victor
(0XX82) 358-8036

SuperGamePower
Av. Jabaquara, 3126
ap. 01 - Mirandópolis
Cep 04046-500 - São Paulo - SP

AKIRA 2 AGORA

O pessoal da redação andou distraído no fechamento da edição passada e não mudaram o número 99 na última página. O certo é Ano 9 - N° 100 . É que eles ficaram tão entusiasmados com a revista 100, que esqueceram desse "detalhe". O Kamikaze também comeu bola na capa, o nome do jogo Zone Of The Enders: The 2nd Runner, saiu errado, como Zoe Of The Enders: The 2nd Runner. Mas errar é humano, né gente? Eu já vou começar a ler esta edição para ver se não saiu nada de errado, senão acaba sobrando pra mim. Até a próxima.

Escreva sempre para a *SuperGamePower*, a melhor revista de games do planeta!!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola na revista.

SUPERGAMEPOWER
Av. Jabaquara, 3126
ap. 01 - São Paulo - SP
CEP 04046-500

Vendo PlayStation 2
PREÇO ESPECIAL.

Não perca tempo!
Ligue e confira.
9649-8182
Tratar c/ Vinicius

FÓRUNS

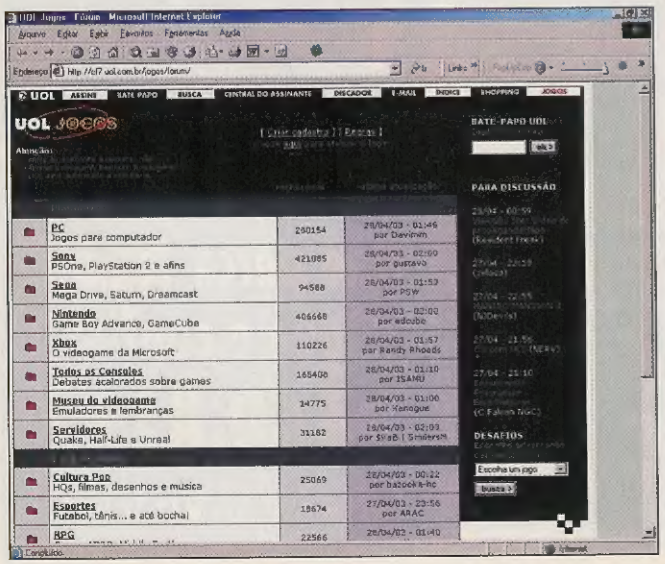
A SOLUÇÃO PARA AS SUAS DÚVIDAS

Confira os melhores Fóruns na Internet, e tire suas dúvidas sobre jogos, animes, filmes ou qualquer outro assunto.

Os Fóruns na Internet são ótimos lugares para tirar dúvidas e não só para isso, tem muita gente que vende seu peixe também. Os Fóruns são espécies de murais no qual a pessoa coloca sua mensagem com uma dúvida por exemplo, e espera por uma resposta. Existem pessoas que se dedicam a responder perguntas em Fóruns e, o mais incrível é que nos mais badalados, às vezes é o tempo de dar um Refresh no browser, que sua pergunta já está respondida. Nessa matéria, você confere alguns Fóruns nacionais e internacionais para tirar suas dúvidas de jogos ou compartilhar seu problema com outras pessoas.

Uol Jogos

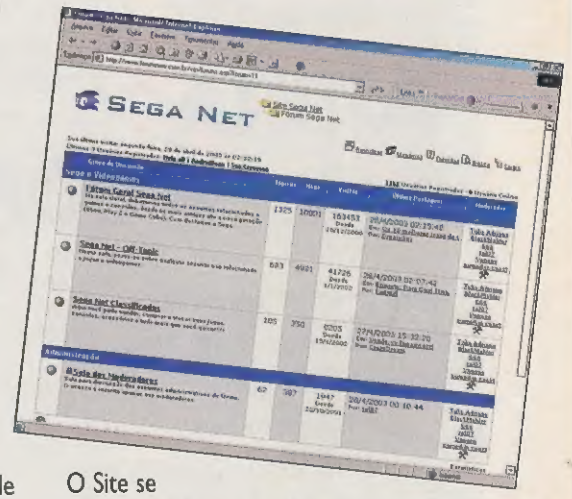
http://cf7.uol.com.br/jogos/forum/



O Uol tem seu Fórum divido pelos grandes fabricantes de videogames e por assuntos. Os sites sobre consoles são os mais visitados e vivem cheios de intrigas e com muito falatório, sobre qual é o melhor console. A discussão vai aumentando e saem vários bate-bocas. Mas é bom para quem quer saber de novidades ou para quem não sabe como passar de determinada fase no jogo. O incômodo do Fórum do Uol é que sempre tem aquele exibido que quer se mostrar.

Sega Net Brasil

http://www.forumnow.com.br/vip/foruns.asp?forum=11

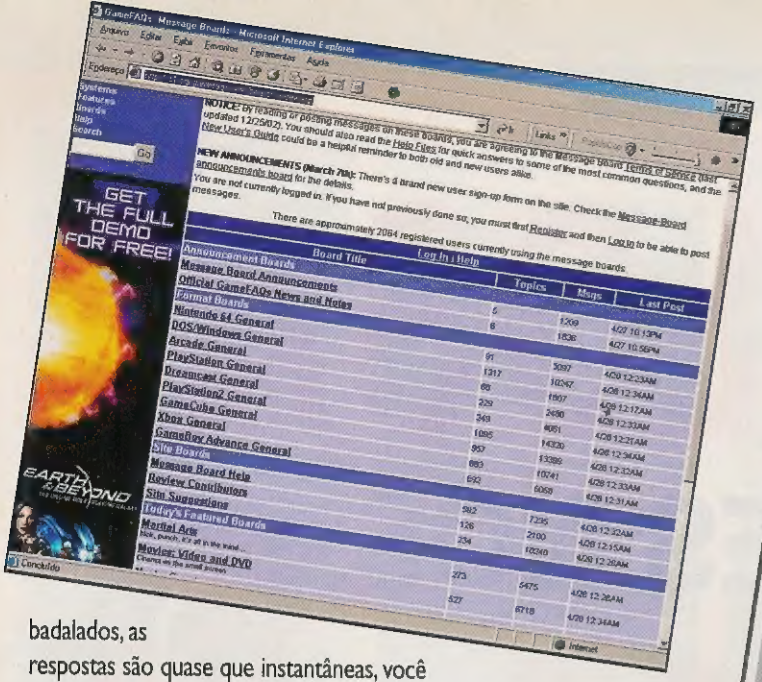


O Site se chama Sega Net, mas não tem nada a ver com aquela Sega Net dos EUA, não é um site oficial da Sega. O Fórum é muito bom e todos se respeitam, o pessoal responde suas perguntas com a maior boa fé do mundo. Além disso, é ótimo para fazer anúncios ou ainda achar uma pechincha.

Gamefaqs

http://s1.cgi.gamefaqs.com/boards/index.asp

Esse é o melhor de todos para tirar dúvidas de jogos e obter dicas, simplesmente porque existe um Fórum para cada jogo, sendo ele lançamento ou não. Nos jogos mais

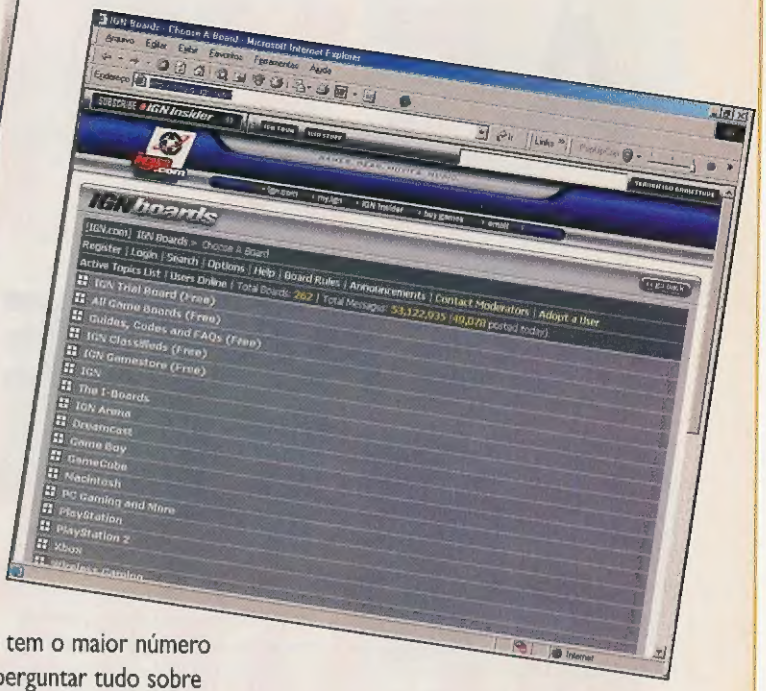


badalados, as respostas são quase que instantâneas, você pode obter uma variedade de dicas enormes, além de fazer perguntas que causam bastante discussão.

GamePro

http://www.gamepro.com/

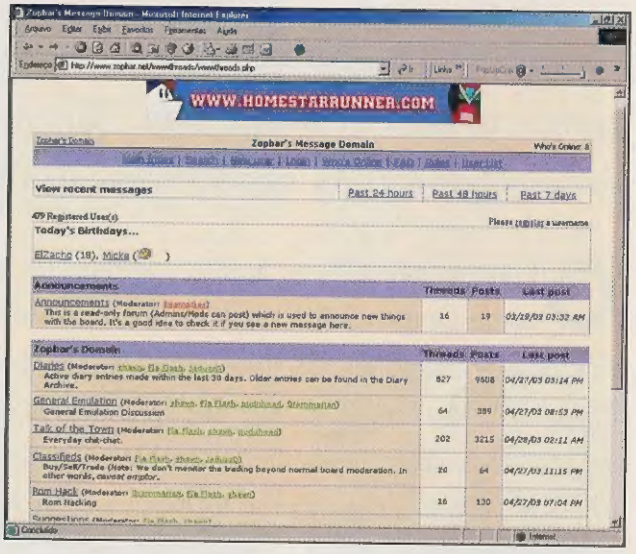
O Fórum da GamePro é dividido pelos consoles da atualidade e por assuntos que são comuns entre a galera, como filmes, animes, música e quadrinhos. O Fórum tem uma interface simples e é bem fácil de ser usado. Você pode pesquisar tópicos de Fóruns por autor. O pessoal que acessa a GamePro está mais preocupado em perguntar sobre gostos em comum, como por exemplo, qual é o seu anime ou jogo de PS2 favoritos.



IGN

http://boards.ign.com/

O site da IGN é o que tem o maior número de Fóruns, você pode perguntar tudo sobre jogos, tecnologia, filmes, anime, esportes, artes marciais, só para homens, carros, etc. Esse é o mais completo de todos os Fóruns, mas não é o mais específico. Se você quiser tirar dúvidas de determinados jogos, o mais recomendado é o site da Gamefaqs.

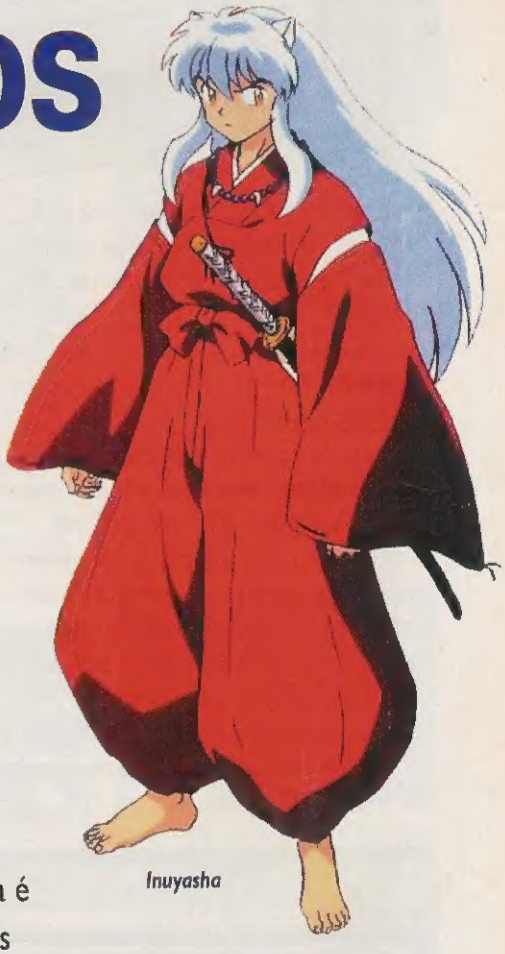


Zophar Domain

http://www.zophar.net/wwwthreads/wwwthreads.php

No site do Zophar, você tira dúvidas sobre emuladores de diversos tipos, como fazer para rodar os jogos, como gravar CDs com os jogos e emuladores. Os emuladores para videogames, como por exempo, o de PlayStation para Dreamcast causa muitas dúvidas. Como existem muitos tipos de emuladores e alguns deles são muito complicados, os Fóruns desse site são ótimos para quem tem essa dúvida e de como e onde pegar jogos. Mas lembre-se, você é quem é responsável pelo o que escreve no site.

A EXPLOSÃO DOS ANIMES NOS GAMES


Inuyasha

Os animes de sucesso estão tomando conta também dos videogames. Conheça os mais procurados e os seus jogos mais recentes.

Os animes estão muito ligados aos videogames. Animes de sucessos como Dragon Ball, Cavaleiros dos Zodíaco, Yu Yu Hakusho, acabam virando febre também nos videogames. Alguns games nem tem uma jogabilidade tão boa assim, mas por serem jogos de animes cuja preferência é indiscutível, acabam vendendo muito. Nessa matéria, vamos falar dos animes que estão sendo apresentados no Brasil e de seus jogos mais recentes.

Dragon Ball

Dragon Ball é o campeão de número de jogos e de vendas também. Os games que levam o seu nome vendem assustadoramente. A Infogrames é que está produzindo os jogos da série. Os games de **Dragon Ball** só voltaram com tanta intensidade devido ao sucesso que a série vem obtendo nos EUA e na América. No Japão, a coisa já tinha esfriado um pouco, pois o desenho já havia sido parado de ser exibido a alguns anos. Seus jogos mais novos são para o GBA e para o PS2. E para quem tem GameCube, vai poder contar com **Budokai logo logo**. O desenho é exibido em duas emissoras, na Cartoon Network onde é possível ver a série Z e GT, e na Tv Globo, no programa Tv Globinho, onde é exibida a primeira série e a série Z somente com a parte de Majin Boo.

Jogos mais recentes:
Dragon Ball Z Collectible Card Game (GBA)
Dragon Ball Z: The Legacy of Goku (GBA)
Dragon Ball Z: Budokai (PS2)

Jogos futuros:
Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II GBA)
Dragon Ball Z: Budokai (GC)

Yu-Gi-Oh!

Essa é um anime que está a pouco tempo no ar, na Tv Globo, e já tem uma legião enorme de fãs. O sucesso é tamanho que a procura de Cards como os vistos no desenho, é enorme. Existem cartas raras que chegam a valer por volta de R$1200. Nos games não é diferente, a Konami lança uma versão de **Yu-Gi-Oh!** atrás da outra e as vendas são paralelas com as de **Pokémon**. O desenho basicamente conta a história de Yugimoto, um garoto que precisa duelar usando suas cartas para poder salvar o seu avô, Yugi. Ele conta com um amuleto mágico que contém o espírito do milênio, que o ajuda durante os duelos. O anime é exibido na Nickelodeon da TV paga e na Tv Globo, no programa Tv Globinho.

Jogos recentes:
Yu-Gi-Oh! World Wide Edition (GBA)
Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses (PS2)
Yu-Gi-Oh! Shin Duel Monsters 2 (PS2)
Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories (PSX)

Gundam Wing

Conhecida pelos seus Mobiles Suits, a série **Gundam Wing** fez muito sucesso no Japão e nos EUA, e agora vem sendo apresentada pela Cartoon Network (Toonami). A história se passa no futuro da humanidade depois da colonização espacial, onde os Gundams que são robôs gigantes, surgem para retalhar as forças da Terra para dominar as colônias espaciais, querendo absorvê-las e não mais deixando-as independentes da Terra. O herói principal é Heero Yui, piloto treinado desde a infância para comandar o Gundam Wing. Os jogos da série **Gundam Wing** são todos de luta. **The Battle Assault 2**, foi feito pela Bandai para o público americano e possui não só Gundams da série Wing, mas também das séries antigas. No Japão, saiu recentemente o **The Simple 2000**, exclusivo para **Gundam Wing**. Infelizmente esse jogo não chegou ao ocidente.

Jogos recentes:
Gundam The Battle Assault 2 (PSX)
The Simple 2000: Gundam Wing (PSX)

Inuyasha

Mais um anime exibido pela Cartoon Network no Toonami. **Inuyasha** conta a história de Agome e de Inuyasha na busca dos fragmentos da jóia de quatro almas. Agome é tida como a reencarnação da sacerdotisa Kikioh que protegia a jóia e que Inuyasha queria roubá-la. Inuyasha, é meio homem meio Yokai (monstro), ele é como um homem-cachorro. Seus jogos tem o mesmo nome da série sem nenhum título a mais, o que fica difícil de diferenciar um jogo do outro. Existe um jogo de tabuleiro, um de luta e outro RPG.

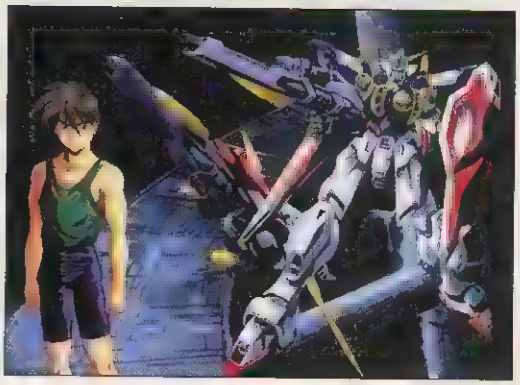
Jogos recentes:
Inuyasha (RPG) - PSX
Inuyasha (Tabuleiro) - GBA
Inuyasha (Luta) - PSX

Pokémon

Dispensa até comentários. **Pokémon** é, sem dúvida, uma verdadeira febre e que está longe de acabar. Todos os seus jogos para GB, GBC e GBA bateram a casa dos milhões. Seus últimos games foram para o portátil GBA, que são as versões **Ruby** e **Saphire** e que, no Japão, superaram a casa dos milhões. Apesar do jogo inovar praticamente só nos gráficos, a febre é tanta, que qualquer episódio que leve o nome **Pokémon** é certeza de ótimas vendas. O desenho animado vem sendo apresentado pela Cartoon Network que sempre compra séries novas para sua apresentação. **Pokémon** também é exibido pela Rede Record no programa da Eliana.

Jogos recentes:
Pokémon Ruby (GBA)
Pokémon Sapphire (GBA)

Jogos futuros:
Pokémon (GC)

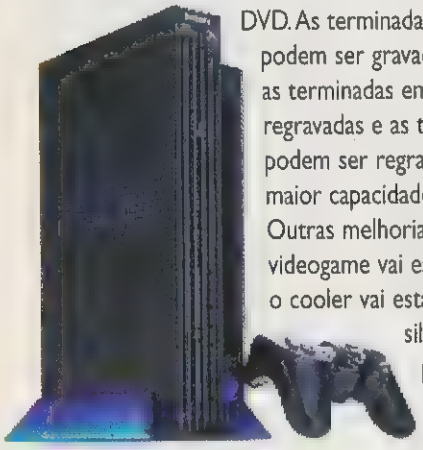


MAIS UM TÍTULO DA SQUARE PARA O GBA

Shinyaku Seiken Densetsu é mais um jogo da série Mana. O game será semelhante ao Secret of Mana de Snes até mesmo no sistema de menus e a história será baseada no primeiro Seiken Densetsu de Gameboy.

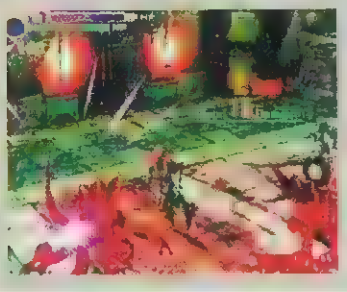
NOVO PS2 VAI SUPORTAR LEITURA DE DVD-R E DVD-RW

O novo modelo do PS2 cuja especificação será SCPH-50000, poderá ler filmes em DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW e DVD-RAM. Se você está confuso, basicamente essas mídias citadas são derivadas da tecnologia DVD. As terminadas em "R" são as que podem ser gravadas apenas uma vez, as terminadas em "RW" podem ser regravadas e as terminadas em "RAM" podem ser regravadas e tem uma maior capacidade de armazenamento. Outras melhorias foram feitas, o videogame vai estar 400g mais leve e o cooler vai estar 30% mais silencioso. A Sony parou de produzir o modelo antigo no dia 15 de Maio.



CASTLEVANIA PARA PS2 SERÁ EM 3D

A Konami divulgou algumas imagens do novo Castlevania para PS2, por enquanto não se tem muito detalhe em relação ao enredo, sistema de jogo, etc, apenas pudemos constatar pelas fotos que o jogo será em 3D. Uma coisa é certa, a Konami vai ter que caprichar para apagar os fracassos dos Castlevania em 3D.



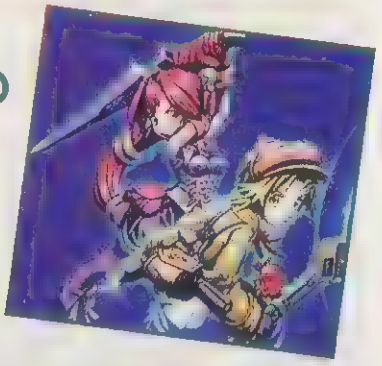
FINALMENTE HALO VAI APARECER NO PC

Quem produz jogos para Xbox tem uma facilidade tremenda para fazer uma versão para PC, pois o Xbox é um PC camuflado e usa como base o DirectX para sua programação. O curioso é que já faz algum tempo que Halo foi lançado para Xbox e a versão de PC só deverá sair no início do segundo semestre. Novos carros, armas e gráficos melhores serão acrescentados a essa versão.

PRIMEIRO TÍTULO DA SQUARE ENIX ESTÁ 78% COMPLETO

DARK CLOUD 3 EM DESENVOLVIMENTO

Mal Dark Cloud 2 saiu e a Level 5, subsidiária da Sony, anunciou que já está desenvolvendo a terceira versão do jogo. Mais detalhes provavelmente só na E3.



SEGA VAI MATAR SAUDADES NO PS2

A Sega anunciou que vai lançar alguns títulos antigos e bem famosos para o PS2. Serão: Phantasy Star, Fantasy Zone, Mônaco GP, Space Harrier e Golden Axe. Esses jogos apareceram no Master System, Mega Drive e Arcade. O legal é que, na verdade, não serão jogos com o estilo original, todos eles ganharão gráficos poligonais.

MARIO KART CONFIRMADO PARA O GAMECUBE

Mario Kart Double Dash foi revelado e vai apresentar uma mudança significativa no seu sistema de jogo. Cada Kart vai carregar dois personagens. Foram confirmados: Mario, Luigi, Peach, Baby Mario, Baby Luigi, Yoshi, Birdo, Wario, Waluigi, Donkey Kong, Diddy Kong, Bowser, Bowser Jr., Koopa e Paratroop. O personagem da frente dirige o Kart, enquanto o outro joga itens contra os adversários.

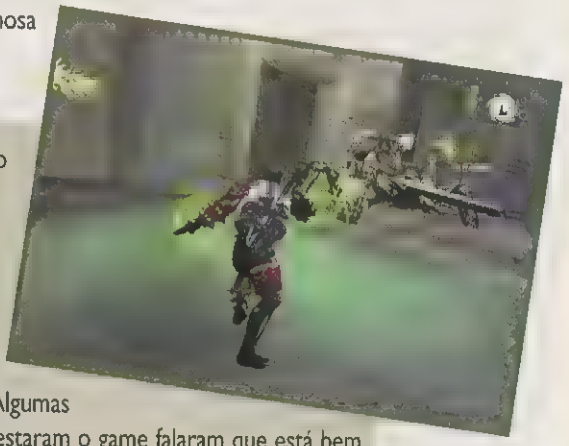
GRAN TURISMO 4 TERÁ 2000 CARROS E 1500 MONTADORAS

Os números são absurdos e esse promete ser, de longe, o melhor Gran Turismo de todos os tempos. Outro número que choca é que serão cerca de 100 pistas diferentes. O jogo terá um modo online que vai permitir até 8 jogadores em Multiplayer e você poderá trocar carros com eles. A Polyphony também falou que dessa vez, os carros sofrerão danos visíveis.

CAPCOM CANCELA 18 TÍTULOS QUE ESTAVAM EM ANDAMENTO

NAMCO E MC FARLANE JUNTAS

A Namco, famosa produtora de jogos e a Mc Farlane, estão desenvolvendo em parceria o novo jogo de Spawn. Segundo a Namco, será um jogo de ação intensa. Algumas pessoas que testaram o game falaram que está bem próximo da jogabilidade de Devil May Cry da Capcom. Provavelmente, mais jogos dessa parceria deverão surgir em breve.

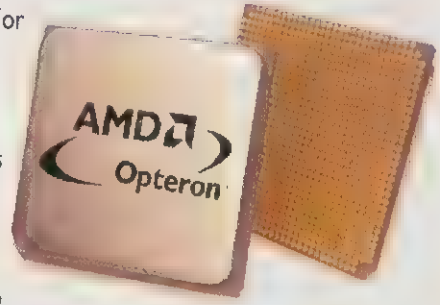


XBOX DE CONTROLE NOVO

A Microsoft anunciou que parou de distribuir os controles originais do Xbox e, a partir de agora, todos os consoles virão com o controle Type-S que parece ser melhor que o antigo. A mudança mais significativa fica na disposição dos botões que estão um pouco mais afastados um dos outros, além de ser menor e mais anatômico.

AMD AVANÇA PARA OS 64 BITS

O novo processador da AMD promete trazer os PCs a uma nova era. Os processadores dos PCs atuais são de 32 bits e esse avanço promete melhorar não só o desempenho, mas a qualidade dos softwares. Para servidores, o processador será o Opteron e para os computadores pessoais, será o Athlon 64. Os softwares de 32 bits continuarão compatíveis com os novos processadores. O Opteron já está disponível e o Athlon 64 teremos que aguardar até Setembro.



INFOGRAMES REVELA DRAGON BALL Z: LEGACY OF GOKU II PARA GBA

Esse jogo é a continuação de Legacy of Goku, um RPG que saiu para o Snes. O enredo Legacy of Goku II vai se passar bem na época em que Trunks do futuro, avisa Goku sobre os Andróides que estão sendo desenvolvidos com o intuito de matá-lo e termina no torneio de Cell. Será possível jogar com Goku, Gohan, Piccolo, Vegeta e Trunks. Serão 10 episódios até chegar ao final do torneio.

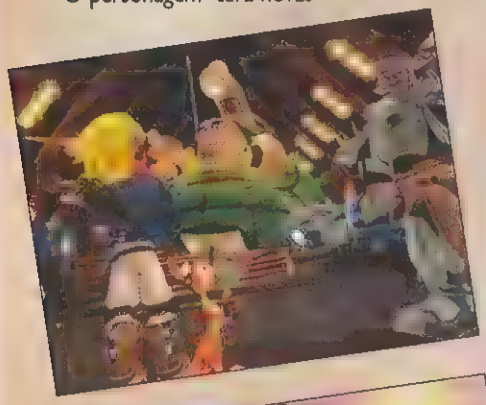
Jack and Daxter 2

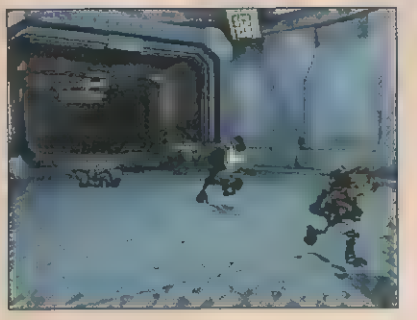
NAUGHTY DOG

Ação

Segundo semestre de 2003

Com a perda dos direitos de produção dos jogos de **Crash Bandicoot**, a Naughty Dog está investindo agora na dupla **Jack and Daxter**. Para o segundo episódio, novas e importantes mudanças serão feitas, atacando os pontos fracos da versão anterior. A primeira inovação que se vê logo de cara é a aparência de Jak, que está muito mais adulta. O personagem terá novas habilidades como, por exemplo, o uso de armas. Os gráficos também melhoraram bastante, o que poderá ser conferido nos cenários e na modelagem dos personagens. **Jack and Daxter 2** terá uma maior profundidade, as fases serão maiores não só na aparência, mas também em seu conteúdo, o que deixará o game mais extenso e consumirá bem mais tempo do jogador, melhorando assim, o ponto fraco do primeiro jogo, que era a questão da durabilidade. **Jack and Daxter 2** promete ser o grande trunfo da Naughty Dog para o Playstation2, tentando ofuscar a imagem de **Crash Bandicoot** que acabou indo parar nas mãos da Konami.





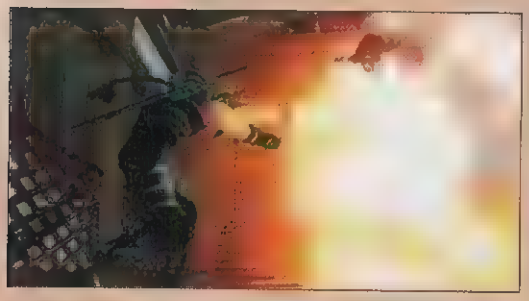
Ninja Gaiden

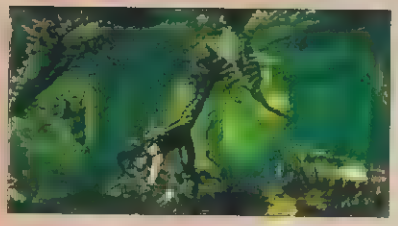
TECMO

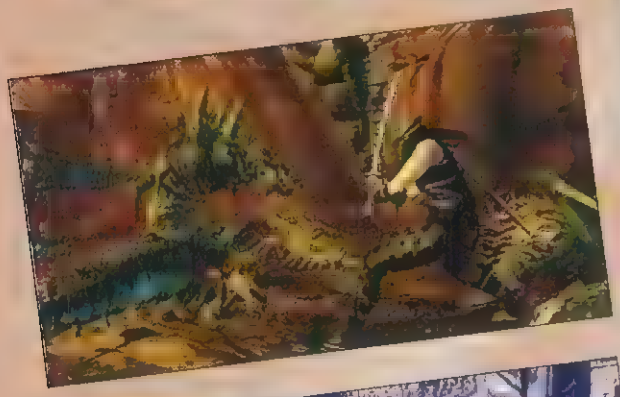
Ação

Segundo semestre de 2003

A Tecmo tem adiado a volta de **Ninja Gaiden**. Infelizmente, o jogo só vai estar disponível entre os meses de Agosto e Setembro. Mas, para aqueles que achavam que era o melhor game nos 8 bits, esta versão certamente não vai decepcionar no Xbox. A empresa quer fazer um jogo de ação inovador principalmente nos gráficos. A história traz de volta o personagem Ryu Hayabusa que, pra variar, está em missão de vingança. O império Vigor roubou a famosa espada Ryuken, pertencente ao clã dos Hayabusa e ele terá que trazê-la de volta. Para completar sua missão, Ryu terá uma série de habilidades a seu favor, como combos, combos aéreos, magias ninja e Shurikens. Uma grande vantagem de **Ninja Gaiden** é que ele usará o Hard Disk do Xbox para seus saves, ou seja, você vai poder salvar o jogo a qualquer hora sem precisar de save points ou coisas do tipo. Enquanto o jogo não é lançado, só podemos ficar babando nas fotos novas divulgadas pela Tecmo.







Star Wars Galaxies

LUCASARTS
RPG Online
Já disponível

Esse promete ser o maior e melhor RPG Online de todos os tempos, tendo muitos planetas a serem explorados. Será possível criar itens mas, para arriscar, é bom ter um certo level como Blacksmith. Não vai ser preciso ter uma placa de vídeo de última geração para rodar este jogo, uma GeForce 2 MX já é suficiente, mas ficaria melhor com uma GeForce 3 ou mais.

Battlefiled 1942: Secret Weapons of World War II

ELECTRONIC ARTS
Tiro em primeira pessoa
Disponível em Setembro de 2003

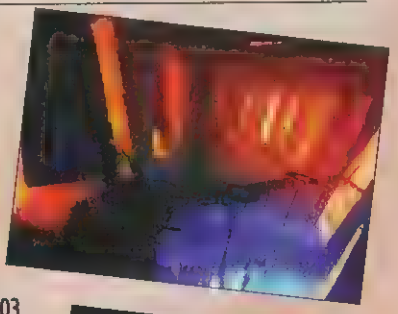
Battlefiled fez um enorme sucesso nos PCs e hoje é um dos jogos mais procurados nas Lan Houses. Seu Expansion Pack é um tanto absurdo tendo em vista a sua proposta. Devido a limitação das armas de segunda guerra, como o próprio nome já diz, o jogo vai explorar as armas fictícias secretas que não foram usadas na guerra, desde avião até jet pack.

Pitfall Harry

ACTIVISION
Ação
Disponível em Agosto de 2003

Quem não se lembra do bom e velho **Pitfall** do Atari? Depois de aparecer sem grande expressão na era dos 32 bits, a Activision vai investir novamente na volta de Harry. Os gráficos tem jeito de desenho animado porém, é bem claro que o jogo possui elementos do antigo **Pitfall**, como por exemplo, crodilos, escorpiões, cipós e os famosos buracos. Claro que o game não vai continuar do mesmo jeito, mas aparenta ser mais do que uma boa recordação.

Sphinx



EUROCOM
Ação/Adventure
Disponível em Setembro de 2003

Sphinx vai trazer uma atmosfera egípcia. O jogo será uma mistura de **The Legend of Zelda** com **Tomb Raider**, ou seja, um adventure com ação. Serão 200 personagens a escolher e você terá que resolver quebra-cabeças e enfrentar grandes inimigos também. O destaque dos gráficos são os efeitos de luz e brilho que dão um show a parte.

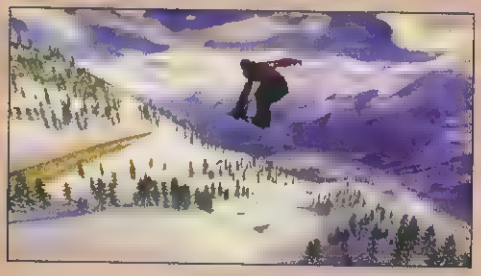
Final Fantasy Crystal Chronicle

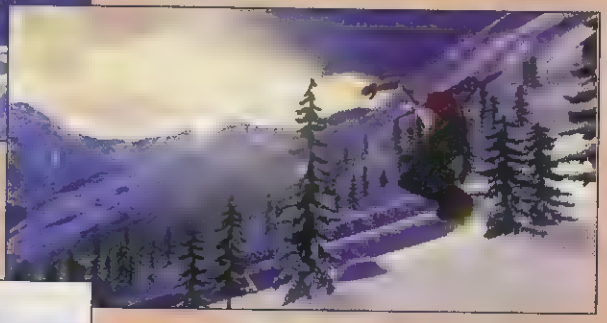
SQUARE
Ação/RPG
Disponível em 18 de julho de 2003

Está chegando a hora do pessoal que curte os videogames da Nintendo voltarem a sentir o gostinho de um bom **Final Fantasy**. Para aqueles que esperavam algo parecido com **Final Fantasy X**, ou um jogo no estilo mais tradicional da série, vão ficar um pouco desapontados, pois a Square está desenvolvendo um game que mistura ação com RPG. Sem dúvida, os gráficos estão muito bonitos e a jogabilidade está ótima. O que se pode esperar é um grande jogo que, com certeza, se tornará um grande clássico no GameCube.

Amped 2

MICROSOFT
Esporte
4° Bimestre de 2003



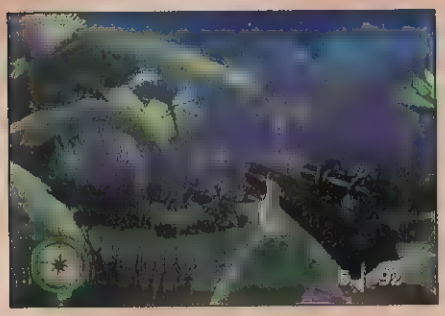


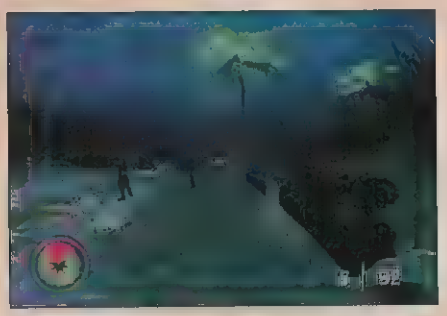
Amped foi um dos jogos de estréia do Xbox e gerou uma grande polêmica, pois o pessoal da Microsoft havia aplicado uma "maquiagem" nas fotos do game. Esperamos que, dessa vez, as fotos divulgadas estejam de cara limpa. Os cenários dão uma boa noção de profundidade e foram adicionados mais detalhes. A novidade é o modo Online, que permitirá não só jogar um contra o outro, mas também poder fazer Downloads de roupas e equipamentos para seu personagem.

Medal of Honor: Rising Sun

ELECTRONIC ARTS
Tiro em primeira pessoa
4º Bimestre de 2003

O projeto do novo game é, sem dúvida, o mais ambicioso da série. O herói vai ser Joe Griffin, um soldado americano que lutava ao lado de seu irmão na segunda guerra. O nome do jogo é sugestivo mas, dessa vez, quem vai estar na linha de fogo são os japoneses. Os cenários vão desde Pearl Harbor até as Filipinas. No modo single player, serão 10 missões jogáveis no modo cooperativo. O destaque serão as variações proporcionadas, você poderá escolher vários caminhos, afetar a moral dos soldados e influenciar na inteligência artificial do inimigo. Os japoneses terão um comportamento diferente dos alemães, contando com táticas desesperadas e suicidas.





Return to Castle Wolfenstein: Operation Ressurection

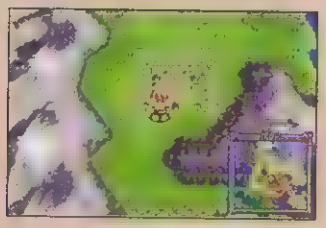
ACTIVISION
Tiro em primeira pessoa
Já disponível

O jogo terá 7 prólogos novos em relação a versão do PC. Os gráficos estão fantásticos e, em certos aspectos, melhores que a outra versão. As texturas são únicas, os personagens estão muito bem detalhados e a quantidade de quadros por segundo está ótima, o que suaviza os movimentos e deixa a ação bem rápida. A jogabilidade também é um dos destaques do jogo, se adaptando muito bem ao Joystick do PS2. Infelizmente, a versão de PS2 não terá a opção multiplayer que no PC é muito interessante e as fases extras se passarão no Egito. Se você gostou de **Medal of Honor**, **Operation Ressurection** é um jogo praticamente obrigatório.

Tales of Phantasia

NAMCO
RPG
Disponível em junho de 2003

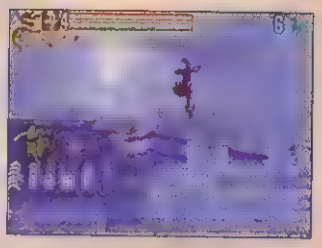
Para relembrar o primeiro jogo da série que foi lançada somente no Japão, a Namco resolveu fazer uma conversão para o GBA. Os gráficos de **Tales of Phantasia** são em SD e tem um colorido bem mais infantil. No entanto, trata-se de um RPG muito original e que possivelmente teremos a possibilidade de ver uma versão em inglês, já que os RPGs são febre no mundo inteiro agora. Vale dar uma conferida!

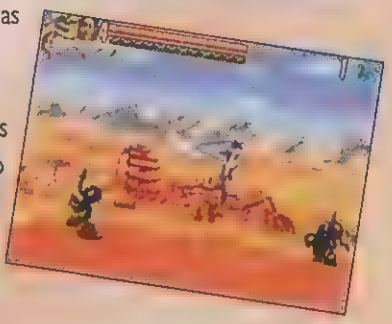


Crouching Tiger, Hidden Dragon

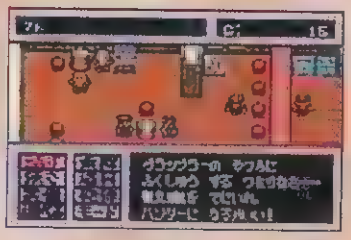
UBI SOFT
Ação
Disponível em Setembro de 2003

Baseado no filme **O Tigre e o Dragão**, a versão portátil de **Crouching Tiger, Hidden Dragon** será basicamente repleta de lutas e golpes fantásticos. A história também será baseada no filme, tanto é que algumas cenas estarão embutidas no jogo. Apesar de **O Tigre e o Dragão** já ter cerca de 2 anos de idade, as produtoras só vão colocar a linha dos jogos baseados no filme no mês de Setembro.



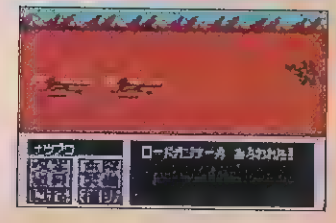


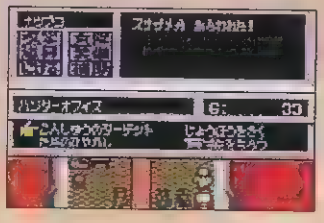
Metal Max 2 Kai



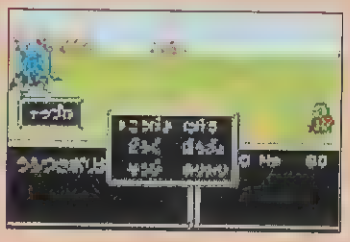
DATA EAST/NOW PRODUCTION
RPG
Disponível em Junho de 2003

A segunda versão de **Metal Max** será lançada no mesmo dia da primeira. A continuação tem gráficos mais definidos e uma jogabilidade melhor. As batalhas tem a mesma perspectiva dos jogos da série **Final Fantasy** para 16 bits, ou seja, serão de lado. O mais legal é a variedade de armas e o tema que não tem nada de medieval, que tal dar um tiro no lugar de soltar magias?



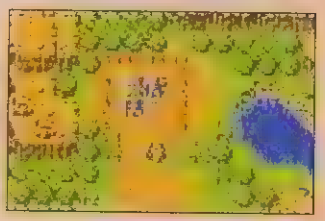


Metal Max Returns



DATA EAST/NOW PRODUCTION
RPG
Disponível em Junho de 2003

Esse é um excelente RPG da era dos 16 bits que pouca gente conhece. Desenvolvido pela falecida Data East, o jogo será lançado agora para o GBA, pela Now Production. Não será apenas uma conversão, mas novos elementos serão acrescentados. Os gráficos lembram os de **Final Fantasy IV**, porém, a ambientação é futurista e militar.

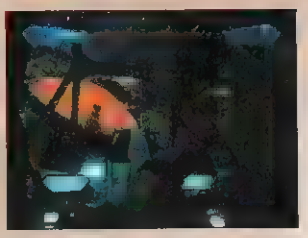


Kaan: The Barbarian's Blade

EKO SYSTEM
Ação/Adventure
2º Semestre de 2003

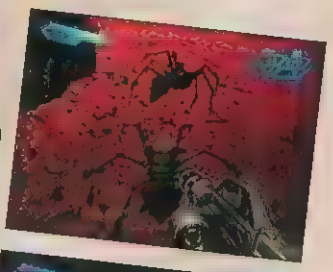
Kaan: The Barbarian´s Blade lembra uma mistura de **Maximo** com **Jak em Daxter**. Serão 17 fases e o personagem principal Kaan poderá usar seis tipos de ataques diferentes, como combos e especiais, além de movimentos como pulos. O jogo lembra um desenho animado com estilo cômico. Os gráficos são bem originais e contrastam com a cara séria de Kaan.

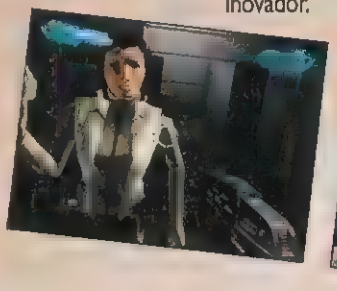
Mace Griffin: Bounty Hunter



WARTHDOG
Ação
Disponível em Junho de 2003

O game usará todos os botões do controle do Xbox, cada um fará uma coisa diferente. A inteligência artificial usada é muito boa e faz com que os inimigos adotem estratégias em grupos. Animações, textura, jogabilidade e muitas armas farão de **Mace Griffin: Bounty Hunter** um bom jogo de tiro, mas nem tão inovador.



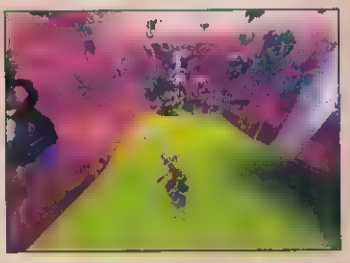


StarCraft: Ghost

BLIZZARD
Tiro em terceira pessoa
18 de Novembro de 2003

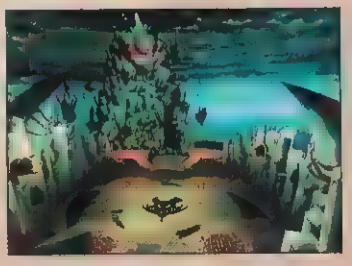
A ambientação será baseada no jogo de estratégia **StarCraft** do PC, mas o estilo não terá nada a ver. Será um jogo em terceira pessoa com elementos de ação, espionagem e adventure. Como todo jogo da Blizzard se torna um clássico e referência para outras produtoras, você pode esperar um jogaço para os consoles da atualidade.

Kya Dark Lineage



INFOGRAMES
Ação/Adventure
2º Semestre de 2003

O jogo está sendo meticulosamente desenvolvido pela Infogrames que quer transformar **Kya** em um game épico, daqueles que você nunca esquecerá. A ambientação é totalmente diferenciada em um mundo estranho e bizarro, e o jogo está usando uma engine totalmente inovadora.



MAIO

PlayStation 2

.hack// MUTATION (Part 2)
IndyCar Series
Magic Pengel: The Quest for Color
Mark Davis Pro Bass Challenge
Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection
Enter The Matrix
Smash Cars
Speed Kings
Tomb Raider: The Angel of Darkness
Evil Dead: A Fistful of Boomstick
Mission: Impossible: Operation Surma
The Hulk

GameCube

Motor Trend Presents Lotus Challenge
Finding Nemo
Lost Kingdoms II
Enter the Matrix
High Heat Baseball 2004
Speed Kings
Wario World
Army Men: Sarge's War
City Racer
The Hulk
F1 Career Challenge
Mega Man Network Tranmission

GameBoyAdvance

Finding Nemo
Castlevania: Aria of Sorrow
Rugrats Go Wild
Dr. Muto
Tiny Toon Adventures: Scary Dreams
Sega Arcade Gallery
Buffy the Vampire Slayer: Return of the Dark King
Wario Ware, Inc: Mega Microgame$
The Incredible Hulk

Xbox

Stake
Return to Castle Wolfenstein: Tides of War
Aquaman
Enter the Matrix
Speed Kings
Evil Dead: A Fistful of Boomstick
Bloody Roar
FILA World Tour Tennis
The Hulk

PC

Empire of Magic
XIII
Warcraft III: The Frozen Throne
EVE: The Second Genesis
Savage
BloodRayne
Enigma: Rising Tide
Enter the Matrix
Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory
PlanetSide
Medal of Honor: Allied Assault Platinum Edition
Airline CEO
Fire Department
Medieval: Total War - Viking Invasion
Star Trek: Elite Force II
Elder Scrolls III: Bloodmoon
Cold Zero
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
The Hulk
Big Mutha Truckers
Warrior Kings: Battles
Day of Defeat
The Sims Superstar
Tony Hawk's Pro Skater 4

JUNHO

PlayStation 2

Gunfighter 2: Return of Jesse James
Naval Ops: Warship Gunner
Resident Evil: Dead Aim
Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray
Indiana Jones and the Emperor's Tomb
F1 Career Challenge
G1 Jockey 3
Mace Griffin: Bounty Hunter
Reel Fishing III
Space Channel 5
The X-Files: Resist or Serve
Grooverider: Slot Car Thunder
Summer Heat Beach Volleyball
Big Mutha Truckers
Freestyle MetalX
Arc the Lad: Twilight of the Spirits
Charlie's Angels
Jacked
SX Superstar
Street Racing Syndicate

GameCube

Barbie: Treasures in Time
Chessmaster
Dakar 2: The World's Ultimate Rally
Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring
Sonic Adventure DX
Dungeons and Dragons Heroes
Mace Griffin: Bounty Hunter
Freestyle Metal X
Army Men RTS
Charlie's Angels
Jacked
SX Superstar
Street Racing Syndicate

GameBoyAdvance

Ultimate Muscle: The Path of the Superhero
Aliens vs. Predator
Wizardry Summoner
Crushed Baseball 2004
Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray
Ice Nine
Space Channel 5
Need For Speed: Porsche Unleashed
Advance Wars 2
Jet Grind Radio
Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II
Rock 'n Roll Racing
Donkey Kong Country

Xbox

Dakar 2: The World's Ultimate Rally
DroneZ
Dungeons and Dragons: Heroes
F1 Career Challenge
Group S Challenge
Loose Cannon
Micro Machines
Midtown Madness 3
Operation Flashpoint
Outlaw Volleyball: Spike or Die
Pirates of the Caribbean
Soldier of Fortune II: Double Helix
Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray
Big Mutha Truckers

PC

America II
Celebrity Deathmatch
Counter-Strike: Condition Zero
MVP Baseball 2003
State of Emergency
One Must Fall: Battlegrounds
Mace Griffin: Bounty Hunter
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
Dark Khan
Lock On: Modern Air Combat
All American: The 82nd Airborne at Normandy
Deus Ex: Invisible War
Port Royale
Will Rock

JULHO

PlayStation 2

Space Channel 5, Part 2
XGRA
Dragon's Lair 3D
K-1 World Grand Prix
UNLIMITED: SaGa
Downhill Domination
Fugitive Hunter
The Great Escape
Freaky Flyers
Splashdown Rides Gone Wild

GameCube

1080° Avalanche
XGRA
Mario Golf
Freaky Flyers

GameBoyAdvance

Spy Kids 3
Woody Woodpecker in Crazy Castle 5
Cartoon Network Speedway

Xbox

Freaky Flyers
Shayde: Monsters V. Humans
Star Wars: Knights of the Old Republic
Street Racing Syndicate
The Great Escape
The Italian Job
Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder
XGRA

PC

Halo
Imperium Galactica III: Genesis
A Century of Flight
Homeworld2
Rainbow Six 3: Expansion

AGOSTO

PlayStation 2

.hack// OUTBREAK (Part 3)
Alter Echo
Backyard Wrestling
Crouching Tiger, Hidden Dragon
Gladius
Hunter: The Reckoning Wayward
Ice-Nine
Madden NFL 2004
Micro Mayhem
NFL Gameday 2004
Pitfall Harry
RPG Maker 2
Shaun Palmer's Pro Snowboarder 2
Silent Hill 3
Soul Calibur II
The Lost
Travis Pastrana's Pro MotoX

GameCube

Gladius
Madden NFL 2004
Powerpuff Girls
Crouching Tiger, Hidden Dragon
F-Zero GC
Dragon Ball Z Budokai
Soul Calibur II
WWE WrestleMania XIX

GameBoyAdvance

A Sound of Thunder
Crouching Tiger, Hidden Dragon
Mortal Kombat: Deadly Revenge

Xbox

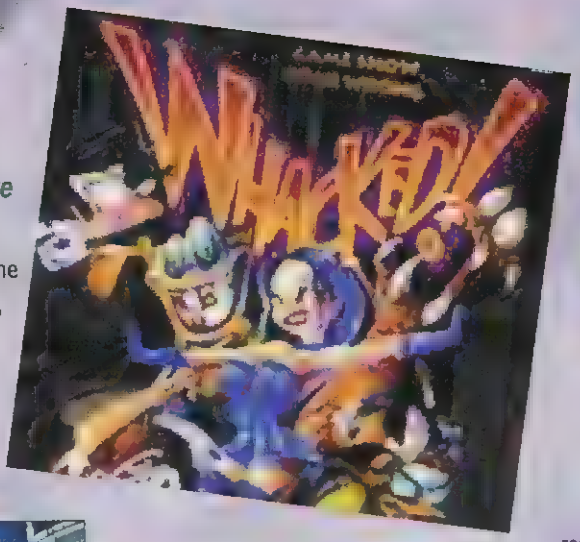
Alter Echo
Grooverider: Slot Car Thunder
Madden NFL 2004
Shaun Palmer's Pro Snowboarder 2
Soul Calibur II
Starsky and Hutch
The Last Ninja
Travis Pastrana's Pro MotoX

PC

Starsky and Hutch
TRON 2.0
Ghost Master

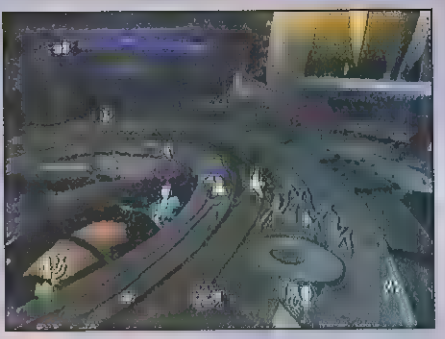
Por Marcelo Kamikaze

Eles não são os clássicos Looney Toones e nem os divertidíssimos Tine Toons, mas são tão malucos quanto, não perdem em nada, esticam, amassam e explodem como qualquer Toon deve fazer. No jogo, eles estão em um programa de TV com um apresentador totalmente



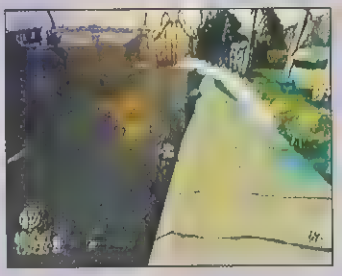
louco e a única coisa que querem é vencer todas as provas. E, para isso, eles terão mísseis, machados, grampeadores gigantes, patos que gospem fogo, ou seja, as armas mais loucas que pode se imaginar. A cada nove provas vencidas, eles recebem os aplausos e isso os enlouquecem. Mas antes, eles terão que matar galinhas, correr atrás de chãos que se movem, disputar estrelas e carregar um troféu no meio do fogo cruzado. **Whacked** é um excelente jogo para quem quer relaxar e dar muitas risadas. Sem táticas ou grandes desafios, o game ocupa bem o tempo, acaba prendendo o jogador na tela e a diversão fica por conta do apresentador do jogo.

DICA: *no início, escolha a porta com a estrela acesa, é o melhor desafio para se começar.*



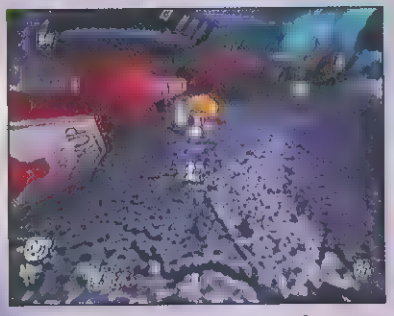
DICA: *procure ficar na plataforma circular e recolher o máximo de estrelas possível, vence quem tiver 50.*

DICA: *nos desafios seguintes, mate as galinhas para pegar as estrelas e não fique próximo delas para não perder as suas.*

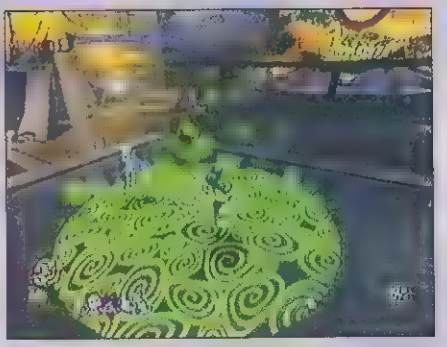


DICA: *em outro desafio, use armas com munição limitada para roubar o troféu e o carregue por 60 segundos para vencer.*

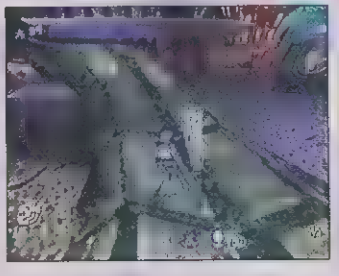
DICA: *quando passar pelo morro, ande pelo canto para não cair no poço. Sempre que perder o troféu, o tempo continuará marcado e somará quando conseguir pegá-lo novamente.*



DICA: *pegue as interrogações, mas tome cuidado, além delas trazerem coisas úteis como armadura ou mais estrelas, elas podem tirar sua energia e trazer má sorte.*



DICA: *o último dos três desafios do jogo é ficar em cima do chão verde por 2 minutos. Corra atrás quando ele mudar de lugar e chute os outros Toons para fora, para eles não vencerem.*



DICA: *procure colocar uma das armas que estão espalhadas pelo estúdio, (escolha as que tem munição ilimitada) para o desafio das estrelas.*

Comentários
Animação
Jogador

8.2

Controle 8.0

Os comandos são bem simples e fáceis, mas leva tempo se tiver noção da distância que pode-se saltar.

Diversão 8.0

O game é ótimo para se passar o tempo, mas com o decorrer do jogo, torna-se um pouco enjoativo.

Gráfico 9.0

Os gráficos são o ponto forte do game, apesar de não serem tão realistas.

Som 7.5

Bem básico, os efeitos são legais, as músicas são bem divertidas, mas nada muito inovador.

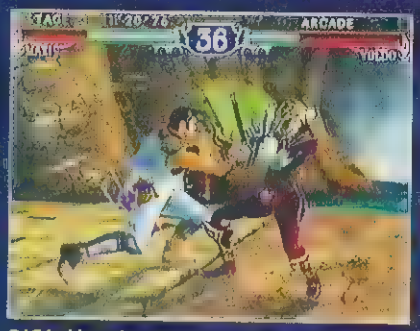
Apesar das dificuldades variarem, os desafios são sempre os mesmos e os três cenários também são quase iguais.

SOUL CALIBUR II

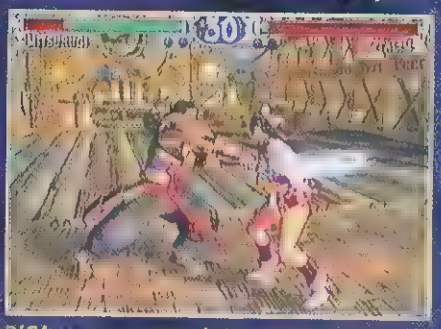
Por Baby Betinho

Depois do enorme sucesso de *Soul Calibur* e *Soul Edge* no PS e no Arcade, o jogo volta em uma versão incrível para Xbox. A grande inovação são os combos que estão melhores, mais variados e com várias combinações. Além disso, a Namco incluiu novos personagens conhecidos, como Nightmare e Spawn.

DICA: o melhor combo de Cassandra é: A, B, K.

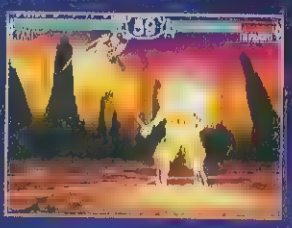


DICA: Maxi é incrivelmente rápido e fatal e tem uma das melhores defesas do jogo, mesmo usando combos longos, ele se recupera. Use a seqüência A, B, → B e dificilmente alguém irá atingí-lo.



DICA: os personagens do jogo estão com vários combos novos, para aqueles que jogam com o Mitsurugi, é: →↘↗↓↖↙ A+B.

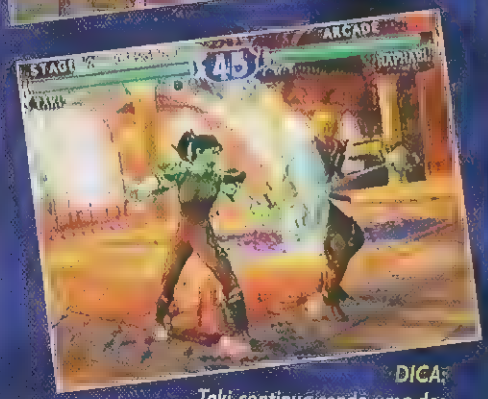
O game traz gráficos bem melhores, e os personagens estão com o contorno mais definido e uma mobilidade mais avançada. Para aqueles que quiserem jogar na versão Master Mode, os desafios estão muito mais difíceis, você enfrenta dois ou três lutadores ao mesmo tempo e, para vencer cada um deles, terá que usar uma tática diferente. O melhor lutador terá que enfrentar Inferno e acabar com as forças malígnas e, para isso, você poderá adquirir novas armas ou apenas lutar com raça até o fim.



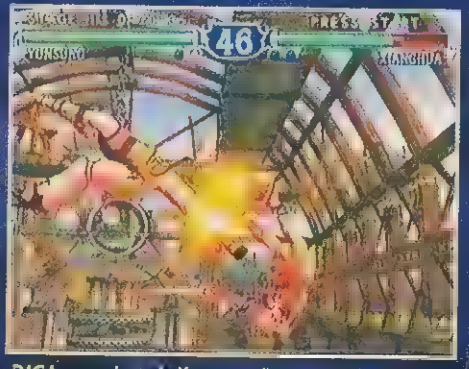
DICA: contra Inferno, o mestre final, não o derrube. Quando ele parar para recolher as chamas, você poderá detoná-lo com muitos golpes, use combos rápidos e não deixe a defesa aberta.

DICA: Spawn é um dos pesos pesados do jogo e um de seus melhores combos é o AtackSpawn: → A, B, B+K.

DICA: Ivy, personagem nova e uma das mais perigosas com sua "espada-chicote", seus golpes mais simples tiram muita energia, o melhor deles é: ← A+B, B ou G.



DICA: Taki continua sendo uma das mais adoradas personagens do jogo e está muito mais perigosa, seu especial é imbatível: A+B+K, ↓↙←A ou B → A ou B.



DICA: os golpes de Yunsung são os mais bem feitos do jogo: A, A, K, K.

Namco
Luta
1 ou 2 jogadores

Controle 8.5

Apesar das melhoras, continua sendo difícil saber para que lado colocar o direcional quando a câmera gira.

Diversão 9.0

Não importa quanta vezes você jogue. A variedade de combos é tão grande, que sempre terá uma novidade.

Gráfico 9.5

Os personagens estão com contornos perfeitos e os cenários estão muito bem detalhados.

Som 8.0

As músicas são divertidas, mas não tem clima de luta. Em compensação, os efeitos sonoros ficaram bem feitos.

Poucas lutas Por Lora Mathias

Para aqueles que gostam de jogar no modo Arcade, a pouca quantidade de lutas deixa a desejar.

SOUL CALIBUR II

Por Baby Betinho

Uma espada conhecida como Soul Edge dava a juventude eterna para quem a possuía e curava todas as doenças do mundo. Considerada a espada dos espíritos, ela foi cobiçada por muitos. Na verdade a Soul Edge completa, era o conjunto de duas espadas, uma do bem e a outra do mal. Na última batalha, a espada do bem (Soul Calibur) enfrentou a do mal (Soul Edge), e um período de 4 anos de paz se estabeleceu, mas o mal se recuperou da última batalha e ninguém sabe o paradeiro da Soul Calibur. Os guerreiros do bem estão atrás da destruição da espada do mal, enquanto os guerreiros do mal querem possuí-la. Novos personagens foram adicionados ao jogo: Cassandra, a irmã mais nova de Sophitia; Raphael, um esgrimista espanhol; Talim, egípcia que usa duas tonfas; Charade uma criatura que pode assumir as técnicas de qualquer lutador e Necrid, personagem criado por Tod Macfarlane. Existe mais um personagem novo que varia dependendo do console que você jogar: no PS2, é Heihachi, no GC é Link de **The Legend of Zelda** e no Xbox o personagem especial é Spawn. Esteja preparado para enfrentar o demônio da espada e mãos a obra!

Soul Calibur II

Namco
Luta
1/2 jogadores - M C

10

Controle 10

São apenas quatro botões básicos e fáceis de serem combinados. É difícil errar um golpe sabendo a hora certa.

Diversão 10

São vários modos de jogo, no qual você vai destravando personagens secretos, ilustrações e armas.

Gráfico 10

Os cenários são espetaculares, super detalhados. A movimentação dos personagens está perfeita.

Som 10

Estilo de música bem épico faz com que você se sinta em uma história antiga de lendas sobre cavaleiros.

Finais pobres! - Por Kamikaze

Os finais são pobres como no Dreamcast e são mostrados alguns desenhos com o desfecho da história.

Nightmare: ↓ *A + B ,*

Nightmare: ↓↘→ *+ K, K, K, K*

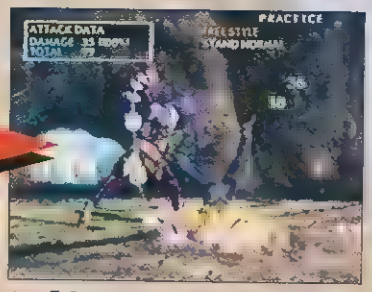
Heihachi: → → *(s)B,*

Raphael: *(s) A + B*

Raphael: → *B, B, B*

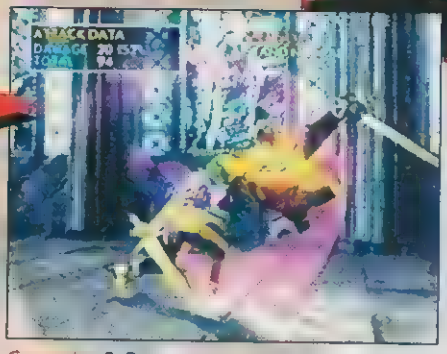
Heihachi: ↓↘→ *+ B*

Ivy: ↑ A + B, A



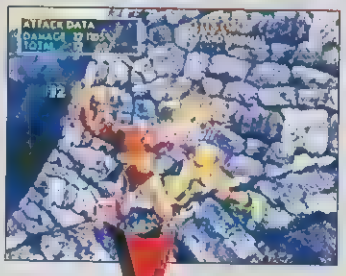
Ivy: ↗ B + K

Cassandra: ↘ A, B, A



Cassandra: B, B

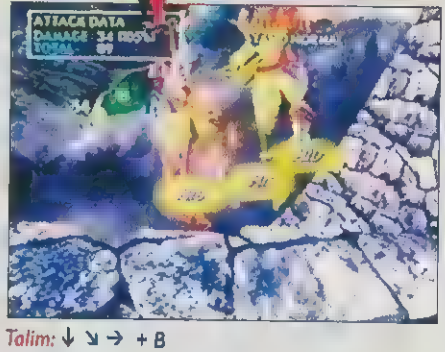
Legendas
A – Golpe na horizontal
B – Golpe na vertical
K – Chute
(s) – Segurar o botão



Talim: ← ← A, A, A

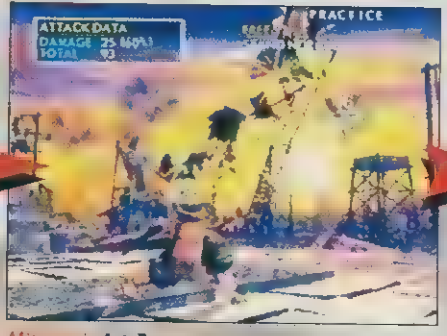
Kilik: ← A + B, B

Kilik: → B + K

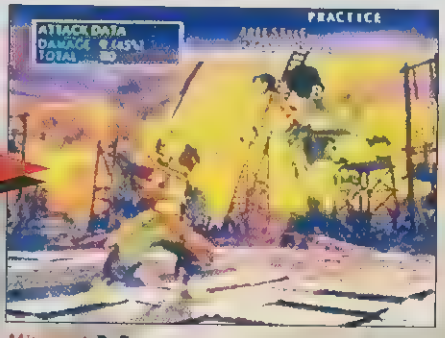


Talim: ↓ ↘ → + B

Mitsurugi: ↙ A, (s) B.



Mitsurugi: A + B.



Mitsurugi: B, B.

FINAL FANTASY X-2

ファイナルファンタジーX-2

Por Marcelo Kamikaze

O jogo se passa dois anos depois de **Final Fantasy X**. Yuna após ver uma esfera com um filme onde Tidus aparece preso, resolve encarar uma nova aventura para resgatar sua paixão. Mas ela não estará sozinha, contará com a ajuda de Rikku e a estreante Paine para, juntas, alcançarem o objetivo final. Essa é a primeira vez que um jogo da série **Final Fantasy** tem uma continuação direta, pois o pessoal da Square (que agora é Square Enix) escutou o público que torcem tanto para a história de Yuna e Tidus. O game foge do estilo tradicional, em vez de um clima sério e triste, o ambiente é bem alegre e colorido e, além disso, mexeram na música tradicional de vitória. **FFX2** é o jogo de melhores gráficos e, assim como na versão anterior, os cenários são poligonais e tem perspectiva 3D. Os tradicionalistas podem torcer o nariz para esta versão, mas o trabalho da Square, indiscutivelmente, é de primeira e deve deixar **FFX2** no topo dos melhores jogos por um bom tempo.

Final Fantasy X-2

Square
RPG
1 jogador - M. Card

9.9

Controle 10

Fácil para acessar os menus, as ações novas como pular e escalar, ficaram bem implementadas.

Diversão 10

É um FF diferente e que vai dar um final merecido para Yuna. O jogo prende a atenção do começo ao fim.

Gráfico 10

Os melhores já vistos no PS2, uma obra de arte da Square, principalmente nas cenas de computação gráfica.

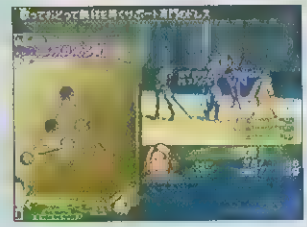
Som 9,5

As músicas são mais alegres e Yuna canta. O repertório é bem variado e alguns diálogos são falados.

Feminilidade brega - *Por B Betinho*

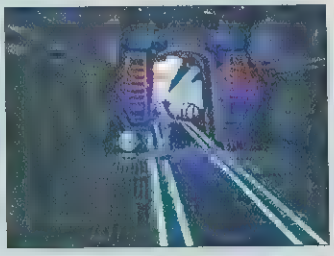
Está certo que as mulheres devem ter vez, mas esse clima de "As Panteras" ficou brega.

DICA: contra a falsa Yuna, use o Power Break (segundo menu) de Paine e ataque normalmente com Rikku.



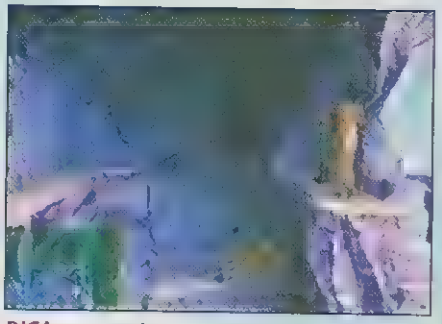
DICA: aperte L1 ■ mude de profissão de Yuna para cantora (ícone com uma nota musical), use sua habilidade para cegar os inimigos, com isso, eles errarão ■ grande maioria dos ataques.

DICA: nessa parte, use o Quick Trigger com Yuna (aperte R1 rapidamente) e ■ Power Break com Paine.



DICA: saia da cabine e salve o jogo na esfera.

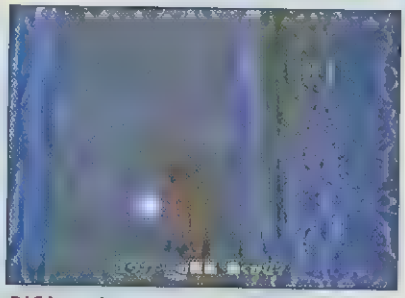
DICA: na sala de máquinas da nave, existem 4 baús com itens.



DICA: nessas ruínas, existem vários baús no qual você precisa testar caminhos alternativos para pode alcançá-los.

DICA: na cabine, converse com o sujeito que está nos painéis e escolha a segunda opção para ver ■ filme em que Tidus aparece preso.

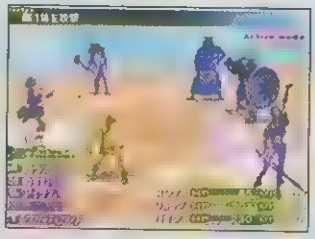
DICA: converse com Rikku e com todos que estão comandando a nave. Pegue os dicionários Al Bhed.



DICA: verifique o botão luminoso na parede para fazer o "elevador" funcionar.

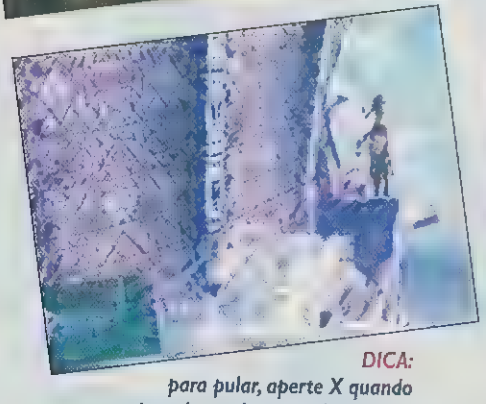
DICA: nessa parte, pule para ■ coluna mais "gorda".

DICA: vá para ■ Pub, compre itens se quiser e escolha a segunda opção para dormir. Volte para a cabine de comando assim que acordar.

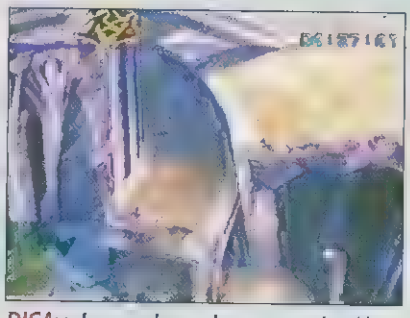


DICA: utilize Yuna como cantora ■ use sua habilidade para cegar. Use ataques simples com Yuna e Paine.

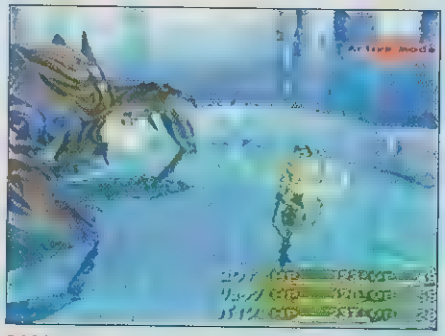
DICA: contra esse chefe, intercale as canções de Yuna para cegar ■ para emudecer. Com isso, ele vai errar os ataques ■ não vai conseguir usar magias. Com Paine, use ■ Flametam (opção nova que aparece embaixo do Power Break), com Rikku, roube uma graninha ■ depois ataque sem parar.



DICA: para pular, aperte X quando estiver chegando perto da beirada.



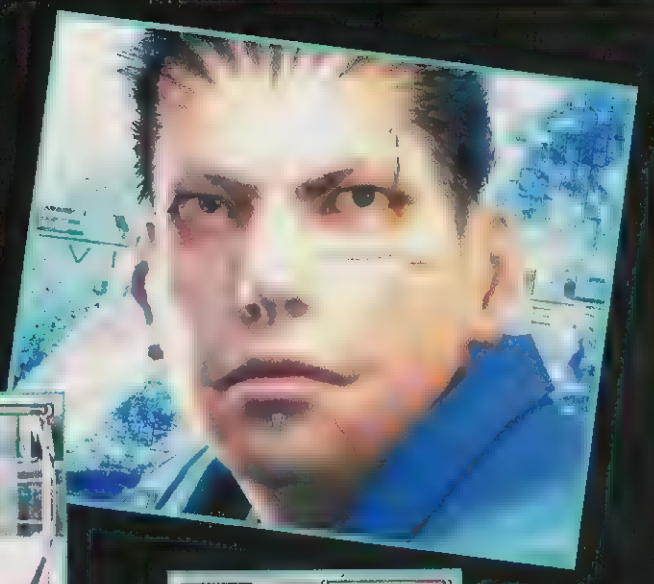
DICA: suba usando a coluna que está caída e, em seguida, pule no vão. Não suba a segunda coluna.



DICA: fique atento quando o inimigo cuspir em você, use ■ Potion em seus personagens para recuperar o HP.

Virtua Evolution

VIRTUA FIGHTER 4



Por Baby Betinho

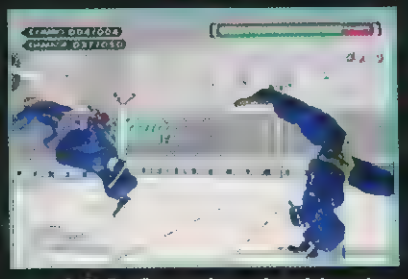
A Sega melhorou o que já era bom! *VF4 Evolution* traz boas novidades. Os gráficos não mudaram quase nada, continuam no mesmo nível, porém, dois novos personagens foram adicionados: Goh Himori, um judoca que luta sujo e Brad Burns que luta Muai Tai. Houveram mudanças em alguns golpes antigos para ficarem mais justos, alguns combos foram abolidos e outros novos apareceram. O destaque dessa versão é o modo Quest, que traz uma série de campeonatos por diversas cidades do Japão. Conforme você vai vencendo as lutas importantes, seu personagem vai subindo de Ranking e ganhando dinheiro para comprar adereços. Os campeonatos especiais desse modo são para os experientes, os adversários não dão mole e descem a porrada. O jogo é em DVD, o que deixa os loads mais curtos e permite mais extras. Sei que os fãs de *Tekken* vão ficar chateados, mas se você comparar, *Virtua Fighter* melhorou bem, ao contrário de *Tekken*, que ficou pior.

Goh: P + K, P + G, ↓, P + G, depois que o adversário estiver caído, ↓ P + G.

Lei: P + K, ↑ K + G, ↑ K + G, ↑ K + G.

Brad: P, → P, K, P + G, K, K, K.

Bryant: ↙ P + K, P, P, P, ↓ K.

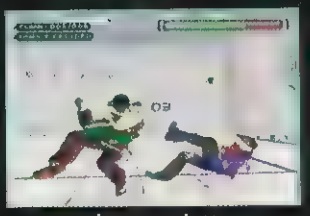


Kage: → ← P +G, quando o adversário estiver no ar , P, P, P, ↖ + K.

Wolf: ← → P + K, com o adversário no ar, P, P, P, ↓ K, com o adversário no chão, ↓ P + G, → → K.

Sarah: ↘↘ + K, quando o adversário estiver no ar P, P, P, ↖ + K, quando o adversário estiver no chão, ↑ + P.

Legendas:
P – Soco
K – Chute
G - Defesa



Lau: ← P, ↓ P, P, P, P, ↓ K.

Virtua Fighter 4 Evolution

Sega
Luta
1/2 jogadores - M C

9.3

Controle 10

Só se usa três botões e funciona no ritmo dos golpes, não tem complicação.

Diversão 10

Os campeonatos são difíceis e o número de acessórios são enormes, as disputas ficam emocionantes.

Gráfico 9.0

Pouca mudança, os cenários continuam bonitos e bem trabalhados, assim como os personagens.

Som 8.0

As músicas ficaram piores que as do jogo anterior, mas as vozes continuam as mesmas.

Músicas inferiores - *Por Lord Mathias*

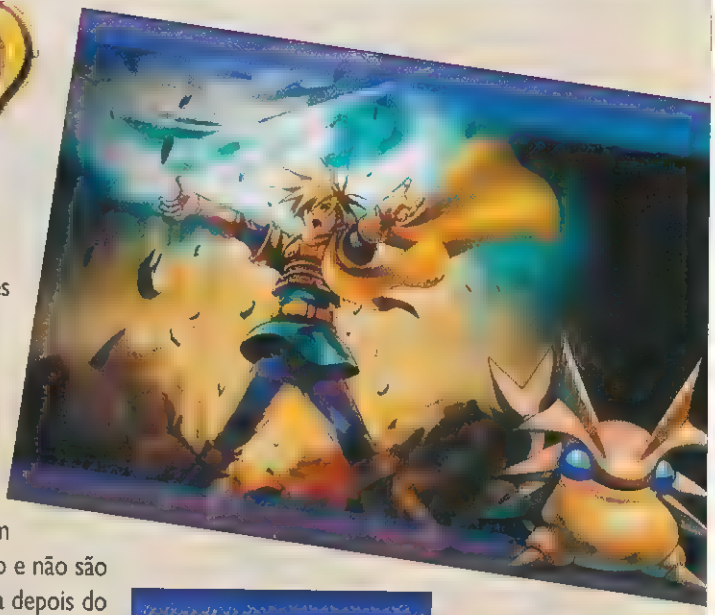
Quase tudo melhorou em comparação a versão anterior, mas as músicas pioraram.

Golden Sun: The Lost Age

Por Marcelo Kamikaze

Feito pela Camelot, **Golden Sun: The Lost Age** é o segundo episódio da série **Golden Sun** e um RPG incrível. Os gráficos são impressionantes e tem requintes de um verdadeiro 32 bits. Mas o que impressiona mesmo é a qualidade da música, que são equivalentes a um CD ■ a um jogo de PS. Existem duas coisas que podem irritar o jogador, o efeito sonoro utilizado para representar as falas, além de repetitivo é muito agudo, e as cenas com diálogo que demoram muito e não são objetivas. A história se passa depois do final do primeira versão, a ilha em que Jenna, Kraden ■ Alex começa a se movimentar e vai para longe do continente. O game é o melhor RPG feito para o GBA até agora.

DICA: se você tiver um Save Game do primeiro Golden Sun, você pode tranferí-lo através de outro GBA com o cabo link, ou digitando um Password que é dado no primeira versão. Caso não tenha, aqui vai um Password para você começar bem o jogo: iQ8nh JyDZe Y&JJG X9mrL 68#U7 2TmGC S7Xwd 6wmBL &y!ve hwajK g8Gpm C+pGk J



DICA: depois do incidente com a ilha, acorde todos que estiverem desmaiados ■ vá para a esquerda no mapa, entrando na vila.

Golden Sun: The Lost Age

Camelot/Nintendo
RPG
1 jogador

93

Controle 9.0

O controle está bem adaptado, mas deveria ter um botão separado para acionar principal e procurar itens.

Diversão 9.0

Além de proporcionar mauitas horas de jogo, é possível resgatar dados do game anterior.

Gráfico 10

É um RPG com requintes de jogos de Playstation, os personagens, mapa e batalhas estão ótimos.

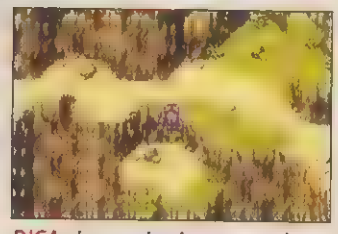
Som 9.0

Pela música, a nota seria 10, mas os efeitos sonoros, algumas vezes, são irritantes por usar tons agudos.

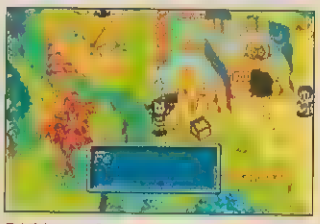
Efeitos sonoros ruins - *Por B Betinho*

Os efeitos sonoros para os diálogos são irritantes, os produtores poderiam ter caprichado mais.

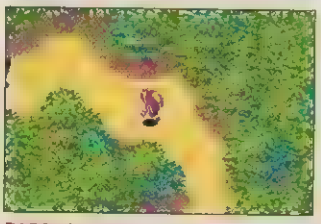
DICA: pule de pilar em pilar para chegar na porta com ■ baú.



DICA: desça pela planta para chegar na entrada da caverna.

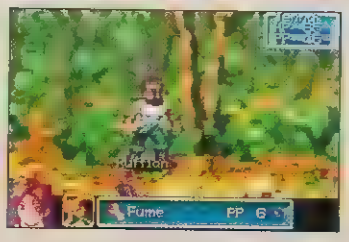


DICA: verifique todos os baús, barris e objetos que ver pela frente ■ procura de itens. Aproveite ■ estadia na vila para equipar seus personagens.



DICA: depois do confronto inicial com os soldados, vá pelo caminho da esquerda e enfrente o nativo.

DICA: na carverna, tome cuidado pois um monstro vai atacar de surpresa, use magias.



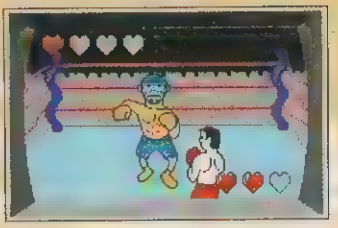
DICA: se quiser acabar de primeira com o inimigo, use ■ magia Flame.

Wario Ware, Inc.™ MEGA MICROGAME$!

Por Marjorie Bros

Esse jogo é maluco, mas muito divertido, talvez até o mais divertido que já joguei na vida. O enredo não importa muito, Wario é presidente de uma empresa que fabrica jogos e seu objetivo é vencer esses games. Não existe uma definição muito certa para qual o tipo de jogo é **Wario Ware**, é uma união de vários mini-games que exigem agilidade e precisão do jogador. Alguns deles são apenas pequenas partes de jogos famosos da Nintendo, como **F-Zero**, **Zelda** e **Metroid**, às vezes é preciso somente apertar o botão, desviar dos carros ou apenas entrar na caverna. Os mini-games são ultra criativos e engraçados. Apesar de ser curto, para quem acabar todas as fases, ele pode se estender infinitamente: os jogos vão sendo alterados sutilmente e nunca ficam iguais, e você vai jogando até suas vidas acabarem. Esse é um jogo indispensável para quem tem um GBA.

DICA: no Boss Stage da nave, atire em tudo que se mover, não esqueça que você pode movimentar a nave na tela inteira, não ficando limitado no fundo.



DICA: em Punch Out, desvie dos socos apertando o direcional para direita ou para a esquerda e, em seguida, ataque o adversário. Fique atento principalmente quando ele atacar.

DICA: no Boss Stage de Wario, você precisa bater na bola até quebrá-la, ela vai indo e voltando até dar a volta por trás de Wario e, finalmente, ser quebrada.

Wario Ware, inc. Mega Microgames!

Nintendo
Variado
1/2 jogadores - c link

10

Controle 10

Atende os quesitos de agilidade com um esquema bem simples, você só usa o direcional e um botão.

Diversão 10

A diversão é infinita e nunca um mini-game é igual novamente, além disso, dá para jogar com um amigo.

Gráfico 10

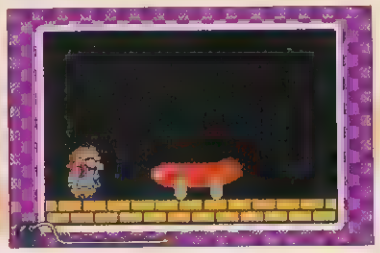
As animações são muito bonitas e engraçadas. A criatividade, em todos os aspectos, é impressionante.

Som 10

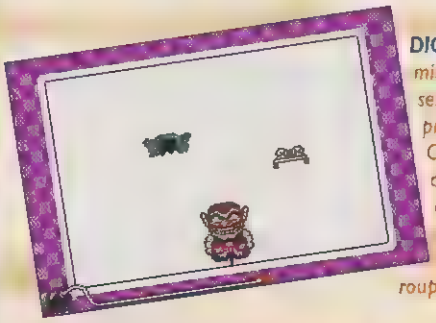
As músicas são empolgantes e não saem da cabeça. Os efeitos sonoros, como a voz de Wario, são cômicos.

Jogo curto! • Por Lord Mathias

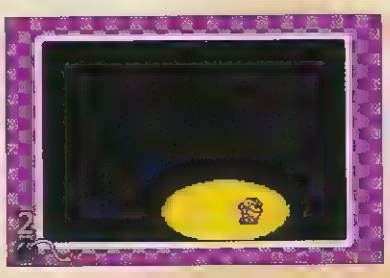
Para ficar ainda melhor, o jogo poderia ter mais fases e mais alguns personagens.



DICA: se a salsicha vier em sua direção, pule. Se vier o tubarão, ele geralmente pula por cima de você.

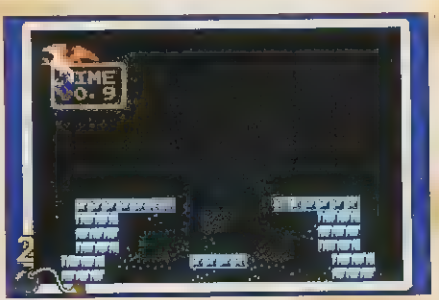


DICA: nesse mini-game, sempre pegue primeiro o Chape apesar dele cair depois e, em seguida, pegue a roupa.



DICA: o objetivo desse mini-game é controlar a luz e deixar Wario visível.

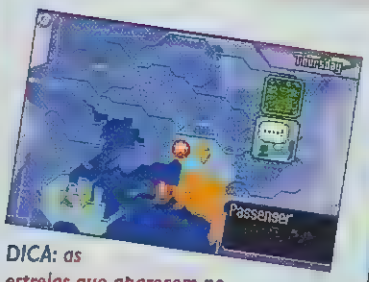
DICA: como a moça não tem lenço, aperte o botão A rapidamente para seu nariz parar de escorrer.



DICA: no Ice Climber, seja rápido e pule para o dinossauro te pegar.

Por Lord Mathias

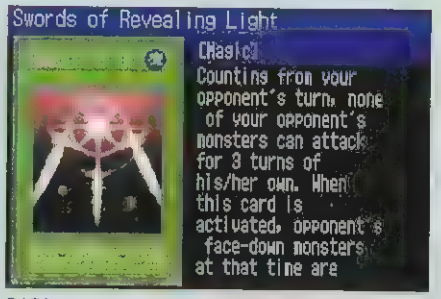
Nem preciso falar que o jogo é baseado no desenho animado que está fazendo um grande sucesso. **Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition** é a maior versão já feita para o GBA. No jogo, você vai encontrar os personagens principais do desenho e todas as cartas. Seu papel é disputar torneios de baralhos e, para isso, precisa juntar boas cartas em seu Deck, desafiando os adversários. Para quem assistiu o desenho, sabe como funciona o jogo, você tem as cartas que podem ser dispostas na forma de ataque, defesa ou virada para baixo, que ficam na fileira de cima de seu tabuleiro. Na fileira abaixo, ficam dispostas as cartas armadilha que podem ser acionadas em alguns momentos. Cada carta tem características próprias e tornam o jogo imprevisível, principalmente com as cartas armadilha. Esse é um jogo de baralhos de RPG, como **Spell Fire**, **Magic The Gathering** entre outros, mas com a particularidade de ser **Yu-Gi-Oh!**.



DICA: as estrelas que aparecem no mapa representam as pessoas que você pode desafiar no jogo. Na primeira vez, essas pessoas são desconhecidas, mas depois de enfrentá-las você irá conhecê-las.

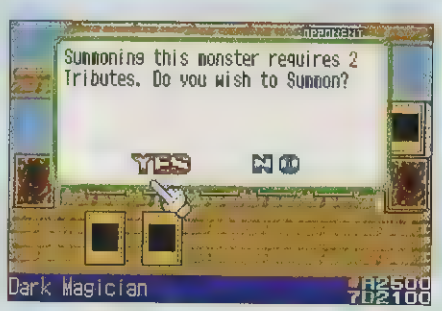
DICA: você pode deixar a carta de ataque em modo de defesa, e aí o que vai contar também são os pontos DEF da carta.

DICA: antes de iniciar a partida, é preciso escolher entre papel, pedra e tesoura para ver quem começa jogando. Uma boa alternativa em caso de empate, é repetir a mesma posição, geralmente o computador costuma cair.



DICA: para os iniciantes é sempre importante ler o que faz cada carta antes de jogá-la. Cartas boas como Swords of Revealing Light devem ser usadas em momentos importantes do jogo.

DICA: as cartas de ataque são amarelas e laranjas e as cartas armadilha são verdes e azuis. Sempre que jogar uma carta de ataque, tenha uma retaguarda de cartas armadilha. Lembre-se, cartas de ataque nunca são demais.



DICA: existem cartas que precisam ser chamadas (summom), elas absorvem outras cartas de ataque que já estão na mesa, mas costumam ser bem fortes.

DICA: vasculhe o mundo e, escolhendo o ícone de conversas, você pode obter algumas boas cartas de graça.

DICA: depois de vencer o adversário, você pode escolher o tipo de carta que deseja obter, elas tem categorias diferentes, escolha de acordo com a deficiência de seu baralho.

Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition

Konami
Cartas/RPG
1/2 jogadores - c link

8.5

Controle 10
Funciona a base de ícones, não existe nenhuma complicação, além de ser fácil o acionamento das cartas.

Diversão 10
O jogo é viciante e o modo Versus com o cabo link deixam as coisas mais emocionantes.

Gráfico 7.0
Básico, não tem os efeitos como no desenho animado, mas é suficiente para a proposta do jogo.

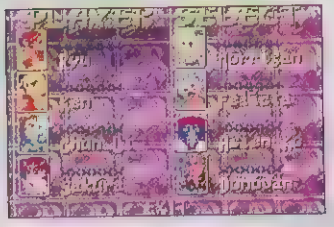
Som 7.0
Tem uma música de fundo e efeitos sonoros. A música passa desapercebida por causa da concentração.

Enredo mal elaborado - Por Marjorie
O enredo do jogo é pouco elaborado, também pudera, as pessoas que jogam Yu-Gi-Oh! só prestam atenção no baralho.

Por Baby Betinho

Super Puzzle Fighter II reúne os melhores lutadores de **Darkstalkers** e **Street Fighter** para uma disputa de quebra-cabeças. É preciso acumular certo número de cristais da mesma cor e depois destruí-los, quanto mais cristais forem destruídos de uma vez só, maior será o estrago que você vai fazer no oponente. O jogo está bem parecido com a versão de PlayStation, até a abertura da Capcom em computação gráfica é a mesma, só algumas falas da apresentadora ficaram faltando. O mais interessante é que cada personagem tem características diferentes de ataque, alguns são mais eficientes que outros. Para se dar bem, é preciso treinar bastante jogando contra o computador ou contra um amigo. Os gráficos são bem coloridos e os personagens são em SD. **Super Puzzle Fighter II** é bem divertido.

DICA: para surpreender Ken, deixe acumular um pouco as peças que ele atira contra você, planeje os combos com antecedência.

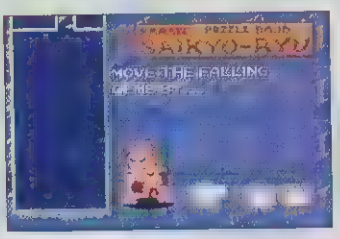


DICA: no modo Street Puzzle, você abre os extras do jogo, os adversários não vão facilitar.

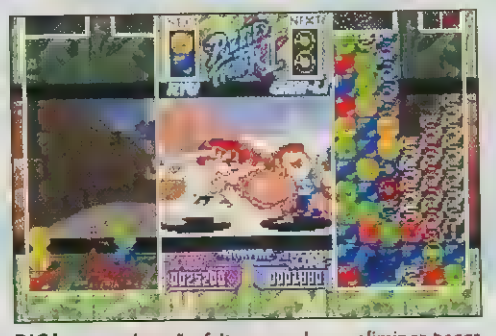
DICA: em Goodies, você verifica tudo o que abriu no modo Street Puzzle.

DICA: para vencer Sakura, seja ofensivo desde o começo e não vacile, pois ela vira o jogo fácil.

DICA: acumule peças da mesma cor para formar cristais unificados maiores, eles causam mais danos.



DICA: se você ainda não entendeu o esquema de funcionamento do jogo, entre no Training Demo que Dan vai te dar uma aula.



DICA: os combos são feitos quando, ao eliminar peças de uma cor, você consegue quebrar mais peças de outra cor.

DICA: Ryu tem um ponto fraco: o jeito que é a formação das peças que caem no seu lado depois de seu ataque, as linhas são sempre iguais ■ colocando as peças sem interrompê-las, você consegue quebrar muitas de uma só vez, conseguindo virar o jogo sempre.

Super Puzzle Fighter II

Capcom
Quebra-cabeça
1 a 2 jogadores

9.8

Controle 10

Muito simples. Só existem duas posições que as peças podem ficar, na horizontal ou na vertical.

Diversão 10

O modo para obter os extras é desafiador, o Arcade é jogo rápido ■ o Versus é diversão para horas.

Gráfico 9.0

Idêntico ao do Arcade, os personagens ficaram engraçados ■ as peças são bem coloridas e brilhantes.

Som 10

As vozes são cômicas e o som conta com as músicas remixadas de ambos os jogos.

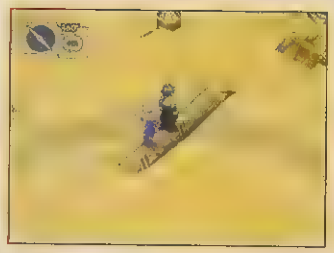
Sorte conta muito - *Por Lord Mathias*

A sorte é um fator importante no jogo. Alguns dependem mais dela do que da própria habilidade para vencer.

Por Bill Games

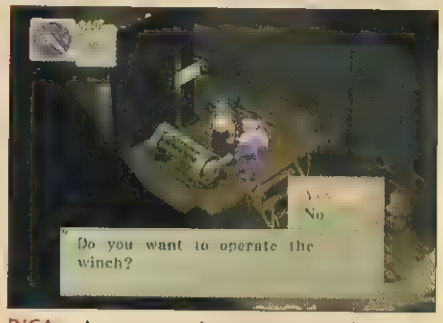
A Capcom lança seu primeiro RPG para PC. **BOF 4** foi convertido do PlayStation para a versão de computador, mas pouca coisa mudou. A grande inovação foi a textura dos gráficos que ficaram bem melhores. A história do jogo que sempre tem Ryu como personagem principal, mostra mais uma vez ele acordando para uma nova realidade, onde os dragões são caçados. Nina acha Ryu no deserto e os dois começarão uma aventura de grandes emoções. O jogo ficou bem adaptado para o PC, o suporte para o Joystick funciona muito bem ■ você pode controlar os personagens usando também o teclado. O que ficou engraçado é que o layout do save ficou igual ao do PlayStation, você tem 15 slots para salvar o jogo, assim como em um Memory Card. A vantagem da versão de PC é que não tem praticamente nenhum load e você não precisa se preocupar com o espaço de seus saves.

DICA: compre uma vara em qualquer cidade e siga ao Fish Spot.



DICA: suba a coluna de madeira para poder prosseguir.

DICA: vire o leme para a direita caso queira pegar ■ item do baú, depois vire o leme para a esquerda para abrir ■ caminho.



DICA: acione este equipamento para a âncora subir, suba nela do lado de fora para poder subir na plataforma mais acima.

Breath of Fire IV

Capcom
RPG
1 jogador

8.0

Controle 8.0

Bem adaptado ao joystick ■ ao teclado, não compromete o acesso aos menus.

Diversão 8.0

É um RPG clássico com muitos mini-games e sem grandes complicações. Talvez, o melhor jogo da série.

Gráfico 7.0

Poucas modificações em relação ao jogo de PS. As texturas melhoraram, mas os bonecos parecem desfocados.

Som 9.0

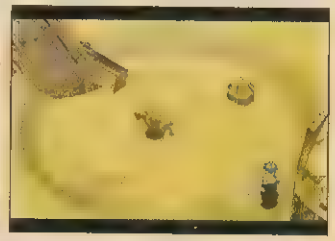
Cada cenário tem seu som característico, como o vento no deserto ou o barulho das árvores.

Rotação agressiva! - Por Kamikaze

A câmera não tem uma rotação suave, ela rotaciona de 45° em 45°, e a visualização ficaria melhor se a rotação não fosse tão brusca.

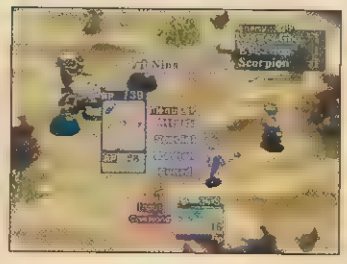
Configuração mínima:
Windows 98/ME/2000/XP
Pentium II ou K6-2 350 MHz
64 MB RAM
CD-ROM 4x
Placa de vídeo com 8MB RAM
550 MB livres no HD

DICA: coloque uma isca na vara e a lance no lago. Quando fisgar um peixe, mantenha ■ medidor sempre na força limitada pelo quadrado. Caso não consiga esse equilíbrio, ■ linha da vara irá estourar.

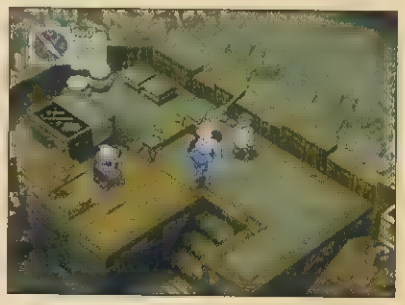


DICA: para achar parte do veículo, contrate o cachorro ■ compre uma pá.

Onde o cachorro latir, existe um objeto.



DICA: quando vierem 3 inimigos diferentes, ataque primeiro ■ mais forte.

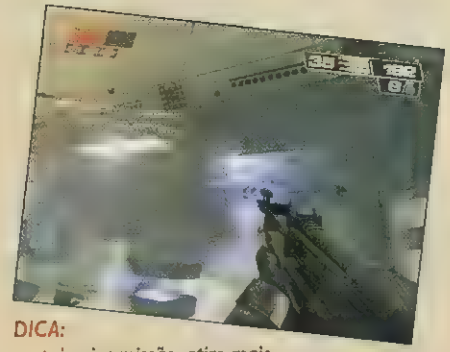


DICA: use a espada em todos os moradores da cidade que ver pela frente, insista até eles darem um pouco de dinheiro à você.

RED★FACTION II

Por Bill Games

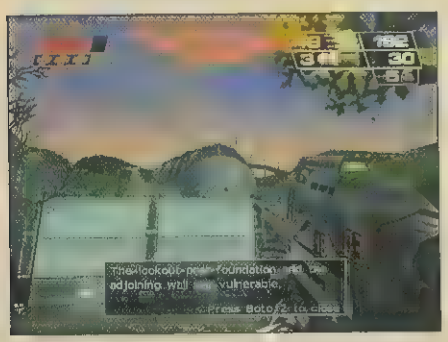
Produzido pela THQ, **Red Faction** é um conhecido jogo de tiro em primeira pessoa do PS2. A segunda versão vai sair para todos os consoles, mas acabou sendo feito primeiro para PC. O game traz melhorias nos gráficos e na jogabilidade. A ambientação leva você a um mundo diferente, como se fosse uma União Soviética do futuro e bem sucedida, que conseguiu sua hegemonia sobre o planeta. Comandando Christian Campbell, você terá que libertar a população da comunidade do tirano Victor Sopot. A história começa quando Christian se infiltra em uma base militar para roubar a nanotecnologia dos inimigos, que acabou construindo super soldados, mais fortes e resistentes. Christian tem uma equipe bem afinada, com habilidades únicas. O som tem destaque para as vozes que estão perfeitas, até Victor tem aquele sotaque russo. É um ótimo jogo de tiro que vai divertir você.



DICA: na primeira missão, atire mais acima na parte em azul, como mostra a foto.

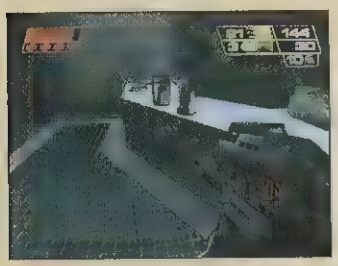
DICA: na segunda missão, se você ficar parado sua energia será recuperada.

DICA: antes de abrir a porta para enfrentar o helicóptero, atire granadas nessa parede e pegue ■ lança misseis.



DICA: use o lança granadas para abrir caminho no muro.

DICA: para pegar o Med Pack dessa sala, quebre tudo e avance em direção ao item.



DICA: pegue tudo ■ que encontrar pela frente. Geralmente quebrando paredes, você também consegue itens em lugares secretos.

Configuração mínima:
Windows 98/ME/2000/XP
Pentium III ou Athlon de 500 MHz
128 MB RAM
1.1 GB livres no HD
Placa de vídeo com 16 MB
CD-ROM 8x

DICA: quando entrar em tubulações, acione a visão noturna.

DICA: para destruir ■ metralhadora automática, mande granadas por cima das divisórias.

Red Faction II

THQ
Tiro em primeira pessoa - 1 jogador

9.0

Controle 10
Aceita teclado, mouse ■ joystick. Todos são configuráveis ao gosto do jogador.

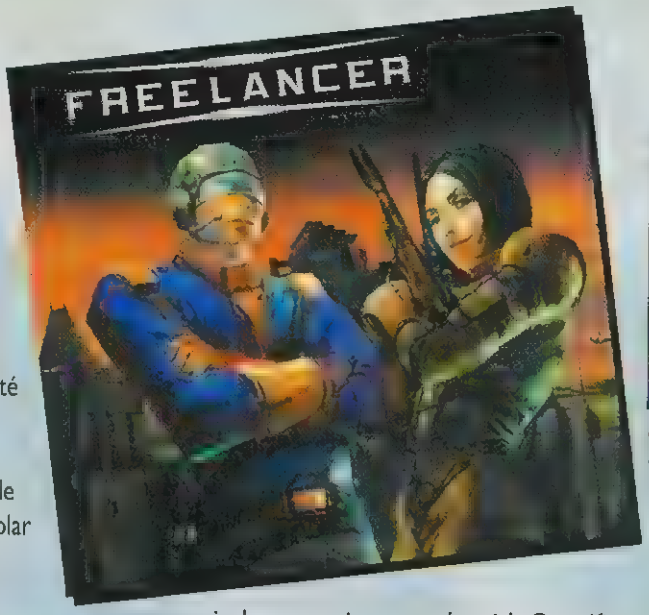
Diversão 9.0
Não tem muito de inovador, mas ■ script faz com que a ação seja constante do começo ao fim.

Gráfico 8.0
Sem falhas poligonais, mas os bonecos ■ os objetos poderiam estar mais bem modelados.

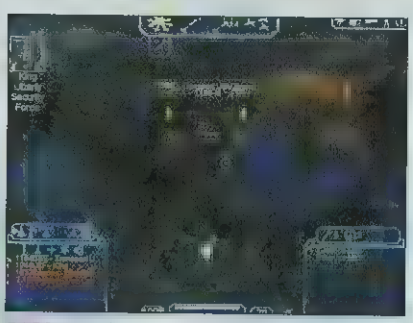
Som 9.0
Excelente dublagem ■ efeitos sonoros, a música também combina bem com o jogo.

Faltou inovação! - Por Baby Betinho
O jogo poderia ter sido mais inovador em todos os quesitos, não só nos gráficos.

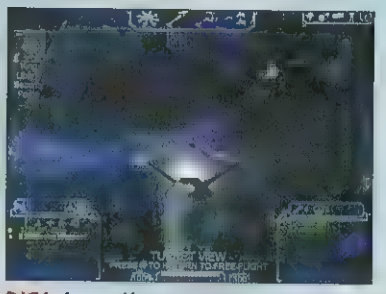
Por Bill Games



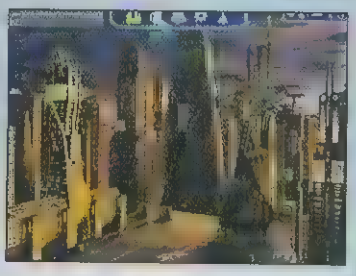
Em **Freelancer** você é o piloto Edison Trend que trabalha sem chefe ou comandados, o que deu origem ao nome do game. Trend é contratado para pequenos serviços que variam desde transporte de pequenas cargas, até grandes carregamentos onde enfrentará vários perigos. Apesar de ser um jogo com elementos de Adventure, você consegue controlar muito bem sua nave com alguns cliques no mouse, facilitando até mais do que se tivesse um joystick. Os gráficos são surpreendentes para um jogo de apenas 1 CD. Existe um problema grave na parte de som, o codec de mp3 falha muitas vezes e só foi possível consertá-lo depois de formatar o HD e instalar o Windows novamente. É um jogo inovador em que você tem liberdade de trabalho.



DICA: não dê descanso para os inimigos, atire sem parar. Evite colisões, pois danificam muito a sua nave.



DICA: Aperte V para mudar o ângulo da câmera e poder ver os inimigos que estão atirando por trás.



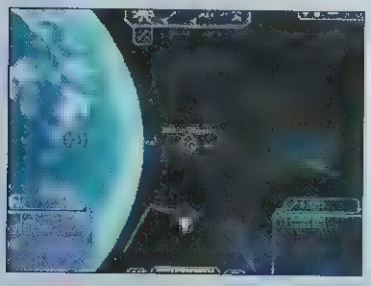
DICA: para conseguir o primeiro serviço, clique no ícone da caneca de cerveja para ir ao bar.

Configuração mínima:
Windows 98/ME/2000/XP
Pentium III ou Athlon de 600 MHz
CD-ROM 4x
1.3 GB livres no HD
Placa de vídeo com 16 MB

DICA: dependendo do serviço que escolher, você poderá ganhar mais, mas os riscos serão maiores.

DICA: consulte o Neural Log para não ficar perdido no jogo.

DICA: para utilizar os portais, chegue perto deles e clique no terceiro ícone da esquerda para direita da barra superior central.



DICA: para acionar o piloto automático, dê dois cliques no ponto (objeto) em que deseja ir e clique no segundo ícone da esquerda para direita da barra superior central.

DICA: procure não ficar mexendo na nave enquanto ela atravessa o portal, o resultado pode ser ruim.

Freelancer

Microsoft
Adventure/Tiro
1 jogador/Mult Online

8.0

Controle 10

Seu uso é simples e bem intuitivo, tudo parece ajudar desde os ícones até na hora de controlar a ação.

Diversão 9.0

A proposta do jogo é bem interessante e, aos poucos, você vai se envolvendo com a história.

Gráfico 9.0

Uma ambientação bem original e os personagens estão muito bem desenhados e modelados.

Som 4.0

Apresentou diversas falhas, ora sumia, ora aparecia novamente e também ouve-se alguns chiados.

Péssimo som! - Por Kamikaze

O jogo seria excelente se não fosse o problema do som. O suporte do site da Microsoft é péssimo e eles nem lançaram um patch de correção.

PLAYSTATION 2

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

Dinheiro fácil
Aperte durante o jogo L1, ↑, L1, ↓. Você vai obter $10000.

Onda de calor
Aperte R1, ↓, R1, ↓, R1, ↓, R1.

Mercado diário
Digite L1, R1, ↓, L1, R1, ↓.

Sem furacões
Segure R1+L1, então aperte ← →. Aperte R1+L1 novamente para ativar a dica

MIDNIGHT CLUB II

Mudar a dificuldade
Vá para o menu option ▪ selecione Cheat Code. Digite howhardcanitbe, seguido do número de 0 a 9. A dificuldade mais difícil é howhardcanitbe9, e a mais fácil é howhardcanitbe0.

Nitros infinitos
Vá para o menu option e selecione Cheat Code, então digite "greenLantern".

Metralhadoras e mísseis
Vá para o menu option ▪ selecione Cheat Code, então digite: savethekids. Durante o jogo aperte R3 para lançar mísseis ▪ L3 para usar a metralhadora.

Sem danos
Vá para o menu option e selecione Cheat Code, então digite: "gladiator".

Habilitar tudo no modo Arcade
Vá para o menu option e selecione Cheat Code, então digite: "rimbuk".

Carro da LAPD
Vença todos os circuitos de Los Angeles.

Carro da polícia de Paris
Vença todos os circuitos de Paris (Arcade).

Carro de polícia de Tokyo
Vença todos os circuitos Tokyo.

LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR

1000 Soldados (Arthur)
Durante o jogo aperte: R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

1000 Soldados (Guinevere)
Durante o jogo aperte: R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

Recuperar ▪ energia
Durante o jogo aperte: R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

AMPLITUDE

Modo Blurry
Durante o jogo aperte: R3, R3, R3, R3, L3, L3, L3, L3, R3.

Mudar a posição das Gems
Durante o jogo aperte: X, X, ←, ←, R3, R3, →, →.

Modo Tunel
Durante o jogo aperte: L3, L3, L3, R3, R3, R3, L3, R3, L3.

Notas em cabeças de macaco
Durante ▪ jogo aperte: L3, L3, L3, L3, R3, R3, R3, R3, L3.

X2: WOLVERINE'S REVENGE

Seleção de fases
No menu principal, digite: ○, ○, △, □, ○, ○, L1 + R1.

Todas as roupas
No menu principal, digite: ○, ○, △, □, □, □, L1 + L2.

Debug Menu
No menu principal, digite: ○, △, ○, ○, ○, □, ○, ○, L1+ R1 + L2 + R2.

Todos os arquivos do Cerebro
No menu principal, digite: △, □, ○, □, ○, ○, R1 + R2.

DEF JAM VENDETTA

Todos os personagens
Em qualquer modo sem ser o Story, segure L1 + L2 + R1 + R2 e digite o código do lutador desejado:
Arii: X, □, △, ○, □
Carla: X, ○, X, X, X
Chukklez: ○, ○, ○, X, ○
Cruz: ○, ○, X, X, ○
D-Mob: ○, ○, ○, X, ○
Dan G: X, ○, X, ○, ○
Deebo: ○, ○, X, X, ○
Deja: ○, ○, ○, X
DMX: ○, X, ○, ○
Drake: ○, ○, ○, X, X
Funkmaster Flex: □, △, □, ○, □
Headache: ○, ○, ○, ○
House: ○, X, ○, ○, X
Iceberg: ○, ○, ○, ○
Ludacris: ○, ○, ○, ○
Masa: X, □, △, □, □
Method Man: ○, ○, X, ○
Moses: ○, ○, ○, ○, X
N.Circle.R.E.: ○, □, ○, X, ○
Nyne: ○, ○, X, X, △
Omar: ○, ○, □, △, △
Opal: ○, ○, ○, ○
Peewee: X, X, ○, ○, □
Penny: X, X, X, ○, ○
Pockets: △, ○, ○, ○, X
Razor: ○, □, △, ○, X
Redman: ○, ○, △, ○, X
Ruffneck: X, ○, X, △, ○
Scarface: ○, ○, X, △, ○
Sketch: △, △, ○, ○, X
Snowman: △, ○, X, X, ○
Steel: X, ○, ○, ○, ○
T'ai: ○, ○, □, X, ○
Zaheer: ○, ○, □, X, X
Personagens com roupas diferentes:
Briggs: X, ○, ○, ○
Briggs: X, □, ○, X, ○
D-Mob: ○, ○, ○, ○
Drake: X, ○, ○, ○
Manny: ○, ○, ○, ○
Peewee: X, △, ○, ○, ○
Proof: X, ○, ○, ○
Razor: ○, ○, X, ○, ○
Ruffneck: ○, ○, ○, X, ○
Spider: ○, △, X, □, ○

Habilitar Deebo e Omar
Acabe o modo Story com os 4 personagens selecionáveis no começo.

Personagens secretos
Acabe com todos os personagens o modo Story. Não será possível usá-los no modo Story.

FINAL FANTASY X-2

Reset rápido
Aperte e segure L1 + L2 + R1 + R2 + Start + Select durante o jogo.

Pular diálogos ▪ histórias
Pause o jogo e aperte □.

SOUL CALIBUR 2

Roupa diferente
Escolha um lutador e aperte o botão de defesa.

Habilitar Yoshimitsu
No modo Weapon Master, complete o chapter 2. A última área no chapter 2 é uma dungeon. O último chefe é Yoshimitsu. Derrote-o, com isso ele estará disponível em todos os modos.

Habilitar Charade
No modo Weapon Master, complete o chapter 2. A primeira missão do chapter 3, você vai ter que lutar contra Charade. Derrote-o, com isso ele estará disponível em todos os modos.

Habilitar Cervantes
No modo Weapon Master, complete o chapter 3. A última área do chapter 3, você vai ter que lutar contra Cervantes no navio pirata. Derrote-o, com isso, ele estará disponível em todos os modos.

Habilitar Sophitia
No modo Weapon Master, complete o chapter 4. A última área do chapter 4 será uma dungeon, e o último chefe será Sophitia. Derrote-a, com isso Sophitia estará disponível em todos os modos.

Habilitar Seung Mina
No modo Weapon Master, durante o chapter 6, mais ou menos no meio do chapter, existe um ícone de um palácio. Lute contra Seung Mina. Derrote-a, com isso, Seung Mina estará disponível em todos os modos.

Modo demonstration
No modo Weapon Master, complete a missão que está mais a sudeste do chapter 3. Depois de completa, vai se abrir um caminho para um "subchapter.". Essa área vende as demonstrações de todos os personagens.

Provocação
Depois de aparecer a tela Vs com o rosto de seu personagem e do adversário, aperte X, △, ○ ou □. Cada botão é uma provocação diferente.

Slow motion replay
Aperte R1 durante o replay e controle a câmera no direcional analógico da esquerda.

Modo Extra Arcade
Acabe o jogo com qualquer personagem no modo Arcade.

Modo Extra Vs.
Acabe o jogo com qualquer personagem no modo Arcade.

Modo Extra Survival
Vença 10 lutas no modo Survival.

Modo Extra Practice
Complete Weapon Master com qualquer personagem.

Modo Extra vs. Team Battle
Complete o Modo Extra Team Battle.

Abertura Original
Jogue no modo Extra Time Attack na dificuldade extreme por quatro vezes.

Abertura da versão para console
Jogue no modo Extra Survival com "no recovery" por quatro vezes.

Demostração e biografia dos personagens
Acabe o modo Arcade ou Extra Arcade com qualquer personagem.

GAMECUBE

SPIDER-MAN: THE MOVIE

Jogue com o Duende Verde
Comece o jogo no modo Hard ou Super Hero. Na primeira fase, pause o jogo e saia usando o menu. Digite "ARACHNID" no menu cheats, que vai abrir todas as fases, use o "Level Warp" e escolha o Conclusion Level. Vença a fase com a dificuldade que escolheu no começo. Volte ao menu principal e digite "Secret Store". Ligue o Green Goblin. Comece um novo jogo e, então, você estará usando o Duende Verde

Skip Level Cheat
Digite ROMITAS no cheat menu. Pause o jogo ▪ escolha a opção Next Level.

IKARUGA

Mais créditos
Quanto mais tempo você jogar, mais créditos vai ter. A cada 4 horas de jogo, ganha 1 crédito.

Habilitar Gallery 1
Vença o Trial Mode sem continue, ou jogue durante 5 horas.

Habilitar Gallery 2
Acabe o jogo em qualquer dificuldade, ou jogue durante 10 horas.

Habilitar Game Mode Option
Acabe o jogo na dificuldade Normal sem continue, ou acumule 20 horas de jogo. O menu vai estar disponível dentro de Appendix.

Habilitar Sound Test
Acabe o jogo no modo Easy em continue, ou acumule 15 horas de jogo. O Sound Test vai estar disponível dentro de Appendix.

X2: WOLVERINE'S REVENGE

Habilitar tudo
Digite os seguintes códigos no menu principal:
B, X, B, Y, Y, Y, L, L, Z
B, X, B, Y, Y, Y, R, R, Z
B, X, B, Y, B, X, L, R, Z
B, B, X, X, Y, Y, X, X, L, L, R, R, Z

STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Seleção de fases
Digite DINGO no cheat menu.

Força ilimitada
Digite SCOOTER no cheat menu.

Todos os personagens para o modo Multiplayer
Digite PEEPS no cheat menu.

Ter a Lightsaber no começo
Digite FUDGE no cheat menu.

Energia infinita
Digite BUBBLE no cheat menu.

Munição infinita
Digite BISCUIT no cheat menu.

Todos os filmes
Digite FLICKY no cheat menu.

Fase Demo
Digite DEMO no cheat menu.

Habilitar Seven Levels
Digite CHERRY no cheat menu.

BURNOU T 2

Habilitar Novos carros
Complete os seguites objetivos:
Custom Compact: vença o Custom Series Qualifier.
Custom Coupe: obtenha todas as medalhas de ouro em Split Second Grand Prix.
Custom Muscle Car: vença o Pursuit 6.
Custom Pickup Truck: vença o Pursuit 5.
Custom Roadster: obtenha todas as medalhas de ouro e Point Of Impact Grand Prix.
Custom Sports: obtenha todas as medalhas de ouro em Speed Streak Grand Prix.
Custom SUV: vença o Pursuit 4.
Classic 1970 Car: destrua o carro usando um carro de polícia em Pursuit 2.
Drivers' Ed Car: obtenha todas as medalhas de ouro em Driving 101.
Gangster Car: vença o Pursuit 3.
Hot Rod Car: vença o Face Off 1.
Japanese Muscle Car: vença o Face Off 2.
Oval Racer: vença o The Car in Face Off 2.
Polic Car: vença o Pursuit 1e destrua todos os carros dos vilões.
Super Car: vença o Face Off 4.

THE SIMS

Obter tudo de graça
No menu principal, aperte L + R então digite: FREEALL.

Habilitar modo 2 jogadores
No menu principal, aperte L + R então digite: MIDAS.

Habilitar modo de primeira pessoa
No menu principal, aperte L + R então digite: FISH EYE

Habilitar Motel (2 jogadores)
No menu principal, aperte L + R então digite: PARTY M.

Habilitar Modo Play The Sims
No menu principal, aperte L + R então digite: SIMS.

GAMEBOY ADVANCE

YU-GI-OH! WORLD WIDE EDITION

Códigos para as cartas:
7 Colored Fish: 23771716
7 Completed: 86198326
Acid Crawler: 77568553
Acid Trap Hole: 41356845
Air Eater: 08353769
Air Marmot of Nefariousness: 75889523
Akakieisu: 38035986
Akihiron: 36904469
Alligator's Sword: 64428736
Alligator's Sword Dragon: 03366982
Alpha The Magnet Warrior: 99785935
Amazon of the Seas: 17968114
Amoeba: 95174353
Amphibious Bugroth: 40173854
Ancient Brain: 42431843
Ancient Elf: 93221206
Ancient Jar: 81492226
Ancient Lizard Warrior: 43230671
Ancient One of the Deep Forest: 14015067
Ancient Telescope: 17092736
Ancient Tool: 49587396
Ansatsu: 48365709
Anthrosaurus: 89904598
Anti Raigeki: 42364257
Anti-Magic Fragrance: 58921041
Appropriate: 48539234
Aqua Chorus: 95132338
Aqua Dragon: 86164529
Aqua Madoor: 85639257
Arlownay: 14708569
Arma Knight: 36151751
Armaill: 53153481
Armed Ninja: 09076207
Armored Glass: 36868108
Armored Lizard: 15480588
Armored Rat: 16246527
Armored Starfish: 17535588
Armored Zombie: 20277860
Axe of Despair: 40619825
Axe Raider: 48305365
Baby Dragon: 88819587
Backup Soldier: 36280194
Banisher of the Light: 61528025
Barox: 06840573
Barrel Dragon: 81480460
Barrel Lily: 67841515
Barrel Rock: 10476868
Basic Insect: 89091579
Battle Ox: 05053103
Battle Steer: 18246479
Battle Warrior: 55550921
Bean Soldier: 84990171
Beast Fangs: 46009906
Beastking of the Swamps: 99426834
Beautiful Headhuntress: 16899564
Beaver Warrior: 32452818
Behegon: 94022093
Bell of Destruction: 83555666
Beta The Magnet Warrior: 39256679
Bickuribox: 25655502
Big Eye: 16768387
Big Insect: 53606874
Big Shield Gardna: 65240384
Binding Chain: 08058240
Bio Plant: 07670542
Black Dragon Jungle King: 89832901
Black Illusion Ritual: 41426869
Black Pendant: 65169794
Blackland Fire Dragon: 87564352
Bladefly: 28470714
Blast Juggler: 70138455
Blast Sphere: 26302522
Block Attack: 25880422
Blue Medicine: 20871001
Blue-Eyed Silver Zombie: 35282433
Blue-Eyes Toon Dragon: 53183600
Blue-Eyes White Dragon: 89631139
Blue-Eyes White Dragon: 80906030
Blue-Winged Crown: 41396436
Boar Soldier: 21340051
Bolt EsCarregamentor: 12146024
Book of Secret Arts: 91595718
Bottom Dweller: 81386177
Bracchio-Raidus: 16507828
Breath of Light: 20101223
Bright Castle: 82878489
Burglar: 06297941
Burning Spear: 18937875
Buster Blader: 78193831
Call of the Dark: 78637313
Call of the Grave: 16970158
Call Of The Haunted: 97077563
Candle of Fate: 47695416
Cannon Soldier: 11384280
Castle of Dark Illusions: 00062121
Castle Walls: 44209392
Catapult Turtle: 95727991
Ceasefire: 36468556
Celtic Guardian: 91152256
Ceremonial Bell: 20228463
Chain Destruction: 01248895
Chain Energy: 79323590
Change of Heart: 04031928
Charubin the Fire Knight: 37421579
Chorus of Sanctuary: 81380218
Claw Reacher: 41218256
Clown Zombie: 92667214
Cockroach Knight: 33413638
Confiscation: 17375316
Crass Clown: 93889755
Crawling Dragon: 67494157
Crawling Dragon #2: 38289717
Crazy Fish: 53713014
Crimson Sunbird: 46696593
Crow Goblin: 77998771
Crush Card: 57728570
Curse of Dragon: 28279543
Curse of Fiend: 12470447
Curtain of the Dark Ones: 22026707
Cyber Commander: 06400512
Cyber Falcon: 30655537
Cyber Jar: 34124316
Cyber Saurus: 89112729
Cyber Shield: 63224564
Cyber Soldier: 44865098
Cyber-Stein: 69015963
Cyber-Tech Alligator: 48766543
Dancing Elf: 59983499
Dark Artist: 72520073
Dark Assailant: 41949033
Dark Chimera: 32344688
Dark Elf: 21417692
Dark Energy: 04614116
Dark Gray: 09159938
Dark Hole: 53129443
Dark Human: 81057959
Dark King of the Abyss: 53375573
Dark Magician: 46986414
Dark Rabbit: 99261403
Dark Sage: 92377303
Dark Shade: 40196604
Dark Witch: 35565537
Dark Zebra: 59784896
Dark-Eyes Illusionist: 38247752
Darkfire Dragon: 17881964
Darkfire Soldier #1: 05388481
Darkfire Soldier #2: 78861134
Darkness Approaches: 80168720
Dark-Piercing Light: 45895206
Darkworld Thorns: 43500484
Deepsea Shark: 28593363
Delinquent Duo: 44763025
De-Spell: 19159413
Destroyer Golem: 73481154
Dice Armadillo: 69893315
Dimensional Warrior: 37043180
Disk Magician: 76446915
Dissolverock: 40826495
DNA Surgery: 74701381
Dokuroizo the Grim Reaper: 25882881
Doma The Angel of Silence: 16972957
Doron: 00756652
Dorover: 24194033
Dragon Capture Jar: 50045299
Dragon Piper: 55763552
Dragon Seeker: 28563545
Dragon Treasure: 01435851
Dragon Zombie: 66672569
Dragoness the Wicked Knight: 70681994
Dream Clown: 13215230
Driving Snow: 00473469
Drooling Lizard: 16353197
Dryad: 84916669
Dunames Dark Witch: 12493482
Dungeon Worm: 51228280
Dust Tornado: 60082869
Earthshaker: 60866277
Eatgaboon: 42578427
Eldeen: 06367785
Electric Lizard: 55875323
Electric Snake: 11324436
Electro-Whip: 37820550
Elegant Egotist: 90219263
Elf's Light: 39897277
Empress Judge: 15237615
Enchanted Javelin: 96355986
Enchanting Mermaid: 75376965
Eradicating Aerosol: 94716515
Eternal Draught: 56606928
Eternal Rest: 95051344
Exchange: 05556668
Exile of the Wicked: 26725158
Exodia the Forbidden One: 33396948
Eyearmor: 64511793
Fairy Dragon: 20315854
Fairy's Hand Mirror: 17653779
Fairywitch: 37160778
Faith Bird: 75582395
Fake Trap: 03027001

Feral Imp: 41392891
Fiend Kraken: 77456781
Fiend Reflection #1: 68870276
Fiend Reflection #2: 02863439
Fiend Sword: 22855882
Fiend's Hand: 52800428
Final Flame: 73134081
Fire Kraken: 46534755
Fire Reaper: 53581214
Firegrass: 53293545
Fireyarou: 71407486
Fissure: 66788016
Flame Cerebrus: 60862676
Flame Champion: 42599677
Flame Ghost: 58528964
Flame Manipulator: 34460851
Flame Swordsman: 45231177
Flame Viper: 02830619
Flash Assailant: 96890582
Flower Wolf: 95952802
Flying Kamakiri #1: 84834865
Flying Kamakiri #2: 03134241
Follow Wind: 98252586
Forced Requisition: 74923978
Forest: 87430998
Frenzied Panda: 98818516
Fusion Sage: 26902560
Fusionist: 01641882
Gaia Power: 56594520
Gaia the Dragon Champion: 66889139
Gaia The Fierce Knight: 06368038
Gale Dogra: 16229315
Gamma The Magnet Warrior: 11549357
Ganigumo: 34536276
Garma Sword: 90844184
Garma Sword Oath: 78577570
Garnecia Elefantis: 49888191
Garoozis: 14977074
Garvas: 69780745
Gatekeeper: 19737320
Gazelle the King of Mythical Beasts: 05818798
Gemini Elf: 69140098
Genin: 49370026
Germ Infection: 24668830
Ghoul com an Appetite: 95265975
Giant Flea: 41762634
Giant Germ: 95178994
Giant Mech-Soldier: 72299832
Giant Rat: 97017120
Giant Red Seasnake: 58831685
Giant Scorpion of the Tundra: 41403766
Giant Soldier of Stone: 13039848
Giant Trunade: 42703248
Giant Turtle Who Feeds on Flames: 96981563
Gift of The Mystical Elf: 98299011
Giganto: 33621868
Giga-tech Wolf: 08471389
Giltia the D. Knight: 51828629
Goblin Fan: 04149689
Goblin's Secret Remedy: 11868825
Goddess of Whim: 67959180
Goddess com the Third Eye: 53493204
Gokibore: 15367030
Graceful Charity: 79571449
Graceful Dice: 74137509
Grappler: 02906250
Gravedigger Ghoul: 82542267
Gravekeeper's Servant: 16762927
Graverobber: 61705417
Graveyard and the Hand of Invitation: 27094595
Great Bill: 55691901
Great Mammoth of Goldfine: 54622031
Great White: 13429800
Green Phantom King: 22910685
Greenkappa: 61831093
Griffore: 53829412
Griggle: 95744531
Ground Attacker Bugroth: 58314394
Gruesome Goo: 65623423
Gryphon Wing: 55608151
Guardian of the Labyrinth: 89272878
Guardian of the Sea: 85448931
Guardian of the Throne Room: 47879985
Gust: 73079365
Gust Fan: 55321970
Gyakutenno Megami: 31122090
Hane-Hane: 07089711
Haniwa: 84285623
Happy Lover: 99030164
Hard Armor: 20060230
Harpie Lady: 76812113
Harpie Lady Sisters: 12206212
Harpie's Brother: 30532390
Harpie's Feather Duster: 18144506
Harpie's Pet Dragon: 52040216
Heavy Storm: 19613556
Hercules Beetle: 52584282
Hero of the East: 89987208
Hibikime: 64501875
High Tide Gyojin: 54579801
Hinotama: 46130346
Hinotama Soul: 96851799
Hiro's Shadow Scout: 81863068
Hitodenchak: 46718686
Hitotsu-Me Giant: 76184692
Holograh: 10859908
Horn Imp: 69669405
Horn of Heaven: 98069388
Horn of Light: 38552107
Horn of the Unicorn: 64047146
Hoshiningen: 67629977
Hourglass of Courage: 43530283
Hourglass of Life: 08783685
House of Adhesive Tape: 15083728
Hunter Spider: 80141480
Hyo: 38982356
Hyosube: 02118022
Hyozanryu: 62397231
Ice Water: 20848593
Ill Witch: 81686058
Illusionist Faceless Mage: 28546905
Imperial Order: 61740673
Insect Armor com Laser Cannon: 03492538
Insect Queen: 91512835
Insect Soldiers of the Sky: 07019529
Inspection: 16227556
Invader from Another Dimension: 28450915
Invader of the Throne: 03056267
Invigoration: 98374133
Jellyfish: 14851496
Jigen Bakudan: 90020065
Jinzo: 77585513
Jinzo #7: 32809211
Jirai Gumo: 94773007
Judge Man: 30113682
Just Desserts: 24068492
Kagemusha of the Blue Flame: 15401633
Kageningen: 80600490
Kairyu-Shin: 76634149
Kaiser Dragon: 94566432
Kamakiriman: 68928540
Kaminari Attack: 09653271
Kaminarikozou: 15510988
Kamionwizard: 41544074
Kanikabuto: 84103702
Karate Man: 23289281
Karbonala Warrior: 54541900
Kattapillar: 81179446
Key Mace #2: 20541432
Killer Needle: 88979991
King Fog: 84686841
King of Yamimakai: 69455834
Kiseitai: 04266839
Kojikocy: 01184620
Kotodama: 19406822
Koumori Dragon: 67724379
Krokodilus: 76512652
Kumootoko: 56283725
Kunai com Chain: 37390589
Kurama: 85705804
Kuriboh: 40640057
Kwagar Hercules: 95144193
La Jinn the Mystical Genie of the Lamp: 97590747
Labyrinth Tank: 99551425
Lady of Faith: 17358176
LaLa Li-oon: 09430387
Larvae: 94675535
Laser Cannon Armor: 77007920
Last Day of Witch: 90330453
Last Will: 85602018
Laughing Flower: 42591472
Launcher Spider: 87322377
Lava Battleguard: 20394040
Left Arm of the Forbidden One: 07902349
Left Leg of the Forbidden One: 44519536
Legendary Sword: 61854111
Leghul: 12472242
Leogun: 10538007
Lesser Dragon: 55444629
Light of Intervention: 62867251
Lightforce Sword: 49587034
Liquid Beast: 93108297
Little Chimera: 68658728
Little D: 42625254
Lord of D: 17985575
Lord of the Lamp: 99510761
Lord of Zemia: 81618817
Luminous Spark: 81777047
Lunar Queen Elzaim: 62210247
Mabarrel: 98795934
Machine Conversion Factory: 25769732
Machine King: 46700124
Magic Jammer: 77414722
Magic Thorn: 53119267
Magical Ghost: 46474915
Magical Hats: 81210420
Magical Labyrinth: 64389297
Magic-Arm Shield: 96008713
Magician of Faith: 31560081
Maha Vailo: 93013676
Maiden of the Moonlight: 79629370
Major Riot: 09074847
Malevolent Nuzzler: 99597615
Mammoth Graveyard: 40374923
Man Eater: 93553943
Man-Eater Bug: 54652250
Man-Eating Black Shark: 80727036
Man-Eating Plant: 49127943
Man-Eating Treasure Chest: 13723605
Manga Ryu-Ran: 38369349
Marine Beast: 29929832
Masaki the Legendary Swordsman: 44287299
Mask of Darkness: 28933734
Masked Sorcerer: 10189126
Master & Expert: 75499502
Mavelus: 59036972
Mechanical Snail: 34442949
Mechanical Spider: 45688586
Mechanicalchaser: 07359741
Meda Bat: 76211194
Mega Thunderball: 21817254
Megamorph: 22046459
Megazowler: 75390004
Meotoko: 53832650
Mesmeric Control: 48642904
Messenger of Peace: 44656491
Metal Detector: 75646520
Metal Dragon: 09293977
Metal Fish: 55998462
Metal Guardian: 68339286
Metalmorph: 68540058
Metalzoa: 50705071
Millennium Golem: 47986555
Millennium Shield: 32012841
Milus Radiant: 07489323
Minar: 32539892
Minomushi Warrior: 46864967
Mirror Force: 44095762
Mirror Wall: 22359980
Misairuzame: 33178416
Molten Destruction: 19384334
Monster Egg: 36121917
Monster Eye: 84133008
Monster Reborn: 83764718
Monster Tamer: 97612389
Monstrous Bird: 35712107
Moon Envoy: 45909477
Mooyan Curry: 58074572
Morinphen: 55784832
Morphing Jar: 33508719
Morphing Jar #2: 79106360
Mother Grizzly: 57839750
Mountain: 50913601
Mountain Warrior: 04931562
Mr.Volcano: 31477025
Muka Muka: 46657337
Mushroom Man: 14181608
Mushroom Man #2: 93900406
Musician King: 56907389
M-Warrior #1: 56342351
M-Warrior #2: 92731455
Mysterious Puppeteer: 54098121
Mystic Horseman: 68516705
Mystic Lamp: 98049915
Mystic Plasma Zone: 18161786
Mystic Probe: 49251811
Mystic Tomato: 83011277
Mystical Capture Chain: 63515678
Mystical Elf: 15025844
Mystical Moon: 36607978
Mystical Sand: 32751480
Mystical Sheep #1: 30451366
Mystical Sheep #2: 83464209
Mystical Space Typhoon: 05318639
Needle Ball: 94230224
Needle Worm: 81843628
Negate Attack: 14315573
Nekogal #1: 01761063
Nekogal #2: 43352213
Nemuriko: 90963488
Neo the Magic Swordsman: 50930991
Nimble Momonga: 22567609
Niwatori: 07805359
Nobleman of Crossout: 71044499
Nobleman of Extermination: 17449108
Numinous Healer: 02130625
Octoberser: 74637266
Ocubeam: 86088138
Ogre of the Black Shadow: 45121025
One-Eyed Shield Dragon: 33064647
Ooguchi: 58861941
Ookazi: 19523799
Orion the Battle King: 02971090
Oscillo Hero: 82065276
Oscillo Hero #2: 27324313
Painful Choice: 74191942
Pale Beast: 21263083
Panther Warrior: 42035044
Paralyzing Potion: 50152549
Parasite Paracide: 27911549
Parrot Dragon: 62762898

Patrol Robo: 76775123
Peacock: 20624263
Pendulum Machine: 24433920
Penguin Knight: 36039163
Penguin Soldier: 93920745
Petit Angel: 38142739
Petit Dragon: 75356564
Petit Moth: 58192742
Polymerization: 24094653
Pot of Greed: 55144522
Power of Kaishin: 77027445
Pragtical: 33691040
Premature Burial: 70828912
Prevent Rat: 00549481
Princess of Tsurugi: 51371017
Prisman: 80234301
Prohibition: 43711255
Protector of the Throne: 10071456
Psychic Kappa: 07892180
Pumpking the King of Ghosts: 29155212
Punished Eagle: 74703140
Queen Bird: 73081602
Queen of Autumn Leaves: 04179849
Queen's Double: 05901497
Raigeki: 12580477
Raimei: 56260110
Rainbow Flower: 21347810
Raise Body Heat: 51267887
Rare Fish: 80516007
Ray & Temperature: 85309439
Reaper of the Cards: 33066139
Red Archery Girl: 65570596
Red Medicine: 38199696
Red-Eyes Black Dragon: 74677422
Red-Eyes Black Metal Dragon: 64335804
Reinforcements: 17814387
Relinquished: 64631466
Remove Trap: 51482758
Respect Play 08951260
Restructer Revolution: 99518961
Reverse Trap: 77622396
Rhaimundos of the Red Sword: 62403074
Right Arm of the Forbidden One: 70903634
Right Leg of the Forbidden One: 08124921
Ring of Magnetism: 20436034
Riryoku: 34016756
Rising Air Current: 45778932
Roaring Ocean Snake: 19066538
Robbin' Goblin: 88279736
Rock Ogre Grotto #1: 68846917
Rogue Doll: 91939608
Root Water: 39004808
Rose Spectre of Dunn: 32485271
Royal Decree: 51452091
Royal Guard: 39239728
Rude Kaiser: 26378150
Rush Recklessly: 70046172
Ryu-Kishin: 15303296
Ryu-Kishin Powered: 24611934
Ryu-Ran: 02964201
Saber Slasher: 73911410
Saggi the Dark Clown: 66602787
Salamandra: 32268901
Sand Stone: 73051941
Sangan: 26202165
Sea Kamen: 71746462
Sea King Dragon: 23659124
Seal of the Ancients: 97809599
Sebek's Blessing: 22537443
Sectarian of Secrets: 15507080
Senju of the Thousand Hands: 23401839
Seven Tools of the Bandit: 03819470
Shadow Specter: 40575313
Share the Pain: 56830749
Shield & Sword: 52097679
Shining Fairy: 95956346
Shovel Crusher: 71950093
Silver Bow and Arrow: 01557499
Silver Fang: 90357090
Sinister Serpent: 08131171
Skelengel: 60694662
Skelgon: 32355828
Skull Dice: 00126218
Skull Red Bird: 10202894
Skull Servant: 32274490
Skull Stalker: 54844990
Skullbird: 08327462
Sleeping Lion: 40200834
Slot Machine: 03797883
Snake Fang: 00596051
Snakeyashi: 29802344
Snatch Steal: 45986603
Sogen: 86318356
Solemn Judgment: 41420027
Solitude: 84794011
Solomon's Lawbook: 23471572
Sonic Bird: 57617178
Sonic Maid: 38942059
Soul Hunter: 72869010
Soul of the Pure: 47852924
Soul Release: 05758500
Sparks: 76103675
Spear Cretin: 58551308
Spellbinding Circulo: 18807108
Spike Seadra: 85326399
Spirit of the Books: 14037717
Spirit of the Harp: 80770678
Stain Storm: 21323861
Star Boy: 08201910
Steel Ogre Grotto #1: 29172562
Steel Ogre Grotto #2: 90908427
Steel Scorpion: 13599884
Steel Shell: 02370081
Stim-Pack: 83225447
Stone Armadiller: 63432835
Stone Ogre Grotto: 15023985
Stop Defense: 63102017
Stuffed Animal: 71068263
Succubus Knight: 55291359
Summoned Skull: 70781052
Supporter in the Shadows: 41422426
Swamp Battleguard: 40453765
Sword Arm of Dragon: 13069066
Sword of Dark Destruction: 37120512
Sword of Deep-Seated: 98495314
Sword of Dragon's Soul: 61405855
Swords of Revealing Light: 72302403
Swordsman from a Foreign Land: 85255550
Swordstalker: 50005633
Tailor of the Fickle: 43641473
Tainted Wisdom: 28725004
Takriminos: 44073668
Takuhee: 03170832
Tao the Chanter: 46247516
Temple of Skulls: 00732302
Tenderness: 57935140
Terra the Terrible: 63308047
The 13th Grave: 00032864
The Bewitching Phantom Thief: 24348204
The Bistro Butcher: 71107816
The Cheerful Coffin: 41142615
The Drdek: 08944575
The Eye of Truth: 34694160
The Flute of Summoning Dragon: 43973174
The Forceful Sentry: 42829885
The Furious Sea King: 18710707
The Immortal of Thunder: 84926738
The Inexperienced Spy: 81820689
The Little Swordsman of Aile: 25109950
The Regulation of Tribe: 00296499
The Reliable Guardian: 16430187
The Shallow Grave: 43434803
The Snake Hair: 29491031
The Stern Mystic: 87557188
The Thing That Hides in the Mud: 18180762
The Unhappy Maiden: 51275027
The Wandering Doomed: 93788854
The Wicked Worm Beast: 06285791
Three-Headed Geedo: 78423643
Three-Legged Zombies: 33734439
Thunder Dragon: 31786629
Tiger Axe: 49791927
Time Machine: 80987696
Time Seal: 35316708
Time Wizard: 71625222
Toad Master: 62671448
Togex: 33878931
Toll: 82003859
Tomozaurus: 46457856
Tongyo: 69572024
Toon Alligator: 59383041
Toon Mermaid: 65458948
Toon Summoned Skull: 91842653
Toon World: 15259703
Torike: 80813021
Total Defense Shogun: 75372290
Trakadon: 42348802
Trap Hole: 04206964
Trap Master: 46461247
Trent: 78780140
Trial of Nightmare: 77827521
Tribute to The Doomed: 79759861
Tripwire Beast: 45042329
Turtle Tiger: 37313348
Twin Long Rods #2: 29692206
Twin-Headed Fire Dragon: 78984772
Twin-Headed Thunder Dragon: 54752875
Two-Headed King Rex: 94119974
Two-Mouth Darkruler: 57305373
Two-Pronged Attack: 83887306
Tyhone: 72842870
Tyhone #2: 56789759
UFO Turtle: 60806437
Ultimate Offering: 80604091
Umi: 22702055
Umiiruka: 82999629
Unknown Warrior of Fiend: 97360116
Upstart Goblin: 70368879
Uraby: 01784619
Ushi Oni: 48649353
Valkyrion the Magna Warrior: 75347539
Vermillion Sparrow: 35752363
Versago the Destroyer: 50259460
Vile Germs: 39774685
Violent Rain: 94042337
Violet Crystal: 15052462
Vishwar Randi: 78556320
Vorse Raider: 14898066
Waboku: 12607053
Wall of Illusion: 13945283
Warrior Elimination: 90873992
Warrior of Tradition: 56413937
Wasteland: 23424603
Water Element: 03732747
Water Girl: 55014050
Water Magician: 93343894
Water Omotics: 02483611
Waterdragon Fairy: 66836598
Weather Control: 37243151
Weather Report: 72053645
Whiptail Crow: 91996584
White Hole: 43487744
White Magical Hat: 15150365
Wicked Mirror: 15150371
Widespread Ruin: 77754944
Windstorm of Etaqua: 59744639
Wing Egg Elf: 98582704
Winged Cleaver: 39175982
Winged Dragon,Guardian of the Fortress #1: 87796900
Wings of Wicked Flame: 92944626
Witch of the Black Forest: 78010363
Witch's Apprentice: 80741828
Witty Phantom: 36304921
Wodan the Resident of the Forest: 42883273
Wood Remains: 17733394
World Suppression: 12253117
Wow Warrior: 69750536
Wretched Ghost of the Attic: 17238333
Yado Karu: 29380133
Yaiba Robo: 10315429
Yamatano Dragon Scroll: 76704943
Yami: 59197169
Yaranzo: 71280811
Zanki: 30090452
Zoa: 24311372
Zombie Warrior: 31339260
Zone Eater: 86100785

PLAYSTATION 2

ZONE OF THE ENDERS 2

Código de ativação (precisa estar ativado!)	0E3C7DF2 1853E59E EE843A32 BCC35742
Level máximo	DE885942 E0ABC292 DE885976 E0AB98E6
Código de ativação para códigos de energia	DE8F0EFE F8AC9BA4 DE8F0EFA 480CFFB3 DE8F0E86 CCAC9B8A DE8F0E8E F8AAE19F DE8F0E8A F0CAD783 DE8F0EA6 C4AF4AAD DE843A16 C4AC9783
Energia infinita	DE8F0E96 680AA5E7
Sub Energy infinita	DE8F0E92 680AAF4B
Sub Energy no máximo	DE8F0E9E 680AAF4F

SPLINTER CELL

Código de ativação (precisa estar ativado!)	0E3C7DF21853E59E 7E8C6405BCBB3507 CAFA71AABCA99B83
Energia infinita	DE8FFFCEE0AA9B4B DE8FFFCA6AEA9E17 DE8FFFD6C4B54039 DEAC6022C4AC9A77
Munição cheia (99)	DEA8826EC8AC9A47 DE8FFF8EE0AF98E6 DE8FFF8A6A4F9FF3 DE8FFF96BF899B8B
Munição cheia (9999)	DEA8826EC8AC9A47 DE8FFF8EE0AFC292 DE8FFF8A6A4F9FF3 DE8FFF96BF899B8B
Inteligência artificial desligada (aperte L3 + L2), para ativar novamente aperte L3+L1	0EB4D578BCA99980 DEAE8ADABCA99B83 0EB4D578BCA99680 DEAE8ADAC8B5B6C7
Guardas não atacam	DEAE8896C8B5AAAB DEAE88F6C8B5AAAB DEAE88A6C8B5AAAB
Guardas nunca usam granada	DEAE88DAC8B5AAAB
Guardas nunca usam minas	DEAE88CAC8B5AAAB
Sempre no escuro	DEAC285A6A299D07
Modo veloz ligado	DE8FFFFABC2CB3A4 DE8FFF86BF899B8B DE875E1AC8AC9A43
L1+L2+Circulo Hypermode X4	0EB4D578BCA97582 DE8FFFFEE00C9C83
L1+L2+R2 Hypermode X2	0EB4D578BCA99382 DE8FFFFEE00C9B03
L1+L2+R1 Hypermode	0EB4D578BCA98D82 DE8FFFFEE00C9BC3
L1+L2+X - Velocidade normal	0EB4D578BCA95582 DE8FFFFEE00C9B83
L1+L2+quadrado – Câmera lenta	0EB4D578BCA91582 DE8FFFFEE00C9A43

FIFA SOCCER 2003

Código de ativação (precisa estar ativado!)	0E3C7DF2 1853E59E EEACC8F6 BCE48DF2
Time da casa com 0 gols	CEA1466E BCA99B83
Time da casa com 20 gols	CEA1466E BCA99B97
Time visitante com 0 gols	CEA1466A BCA99B83
Time visitante com 20 gols	CEA1466A BCA99B97
Aperte L1+L2 para vencer	0E413438 BCA99582 CEA1466E BCA99B97 0E413438 BCA99582 CEA1466A BCA99B83
Aperte R1+R2 para o time adversário vencer	0E413438 BCA99082 CEA1466E BCA99B83 0E413438 BCA99082 CEA1466A BCA99B97

THE THING

(Versão 1.1)

Código de ativação (precisa estar ativado!)	0E3C7DF2 1853E59E EE8BC65A BCBCD3EA
Energia infinita	DEBD6E92 F8AADD4B DEBD6E9A 6AAA9B1F
Munição infinita	DE4E515A E0AC9BB5
Nunca congelar	DEBD62CA 6AAA9F27 DEBD62D2 6AAA9F27 DEBD62DE 6AAA9F27

DEF JAM VENDETTA

Código de ativação (precisa estar ativado!)	0E3C7DF2 1853E59E EE9D2296 BCC85122
P1 Tanque de energia no máximo	DE9BFD36 FF519B83
P1 Energia no máximo	DE9BFD2E FF519B83
P1 Sem tanque de energia	DE9BFD36 BCA99B83
P1 Sem energia	DE9BFD2E BCA99B83
P1 Energia infinita para cabeça	DE9BF342 FEF19B83
P1 Sem energia para cabeça	DE9BF342 BCA99B83
P1 Energia infinita para o braço	DE9BF34A FEF19B83
P1 Sem energia para o braço	DE9BF34A BCA99B83
P1 Energia infinita para a perna	DE9BF356 FEF19B83
P1 Sem energia para perna	DE9BF356 BCA99B83
P1 Momentum no máximo	DE9BFD3E FE719B83
P1 Sem Momentum	DE9BFD3E BCA99B83
P1 Vezes em que o botão foi apertado no máximo	DE9BF372 BCA99B83
P1 Botão nunca foi apertado	DE9BF372 FE199B83
P2 Tanque de energia no máximo	DE9BE80E FF519B83
P2 Energia no máximo	DE9BE806 FF519B83
P2 Sem tanque de energia	DE9BE80E BCA99B83
P2 Sem energia	DE9BE806 BCA99B83
P2 Energia infinita para cabeça	DE9BEE9A FEF19B83
P2 Sem energia para cabeça	DE9BEE9A BCA99B83
P2 Energia infinita para o braço	DE9BEEA2 FEF19B83
P2 Sem energia para o braço	DE9BEEA2 BCA99B83
P2 Energia infinita para a perna	DE9BEEAE FEF19B83
P2 Sem energia para perna	DE9BEEAE BCA99B83
P2 Momentum no máximo	DE9BE816 FE719B83
P2 Sem Momentum	DE9BE816 BCA99B83
P2 Vezes em que o botão foi apertado no máximo	DE9BEE4A BCA99B83
P2 Botão nunca foi apertado	DE9BEE4A FE199B83
P3 Tanque de energia no máximo	DE9BDB66 FF519B83
P3 Energia no máximo	DE9BDB5E FF519B83
P3 Sem tanque de energia	DE9BDB66 BCA99B83
P3 Sem energia	DE9BDB5E BCA99B83
P3 Energia infinita para cabeça	DE9BDAF2 FEF19B83
P3 Sem energia para cabeça	DE9BDAF2 BCA99B83
P3 Energia infinita para o braço	DE9BD9FA FEF19B83
P3 Sem energia para o braço	DE9BD9FA BCA99B83
P3 Energia infinita para a perna	DE9BD986 FEF19B83
P3 Sem energia para perna	DE9BD986 BCA99B83
P3 Momentum no máximo	DE9BDB6E FE719B83
P3 Sem Momentum	DE9BDB6E BCA99B83
P3 Vezes em que o botão foi apertado no máximo	DE9BD9A2 BCA99B83
P3 Botão nunca foi apertado	DE9BD9A2 FE199B83
P4 Tanque de energia no máximo	DE9BD6BE FF519B83
P4 Energia no máximo	DE9BD6B6 FF519B83
P4 Sem tanque de energia	DE9BD6BE BCA99B83
P4 Sem energia	DE9BD6B6 BCA99B83
P4 Energia infinita para cabeça	DE9BD5CA FEF19B83
P4 Sem energia para cabeça	DE9BD5CA BCA99B83
P4 Energia infinita para o braço	DE9BD5D2 FEF19B83
P4 Sem energia para o braço	DE9BD5D2 BCA99B83
P4 Energia infinita para a perna	DE9BD5DE FEF19B83
P4 Sem energia para perna	DE9BD5DE BCA99B83
P4 Momentum no máximo	DE9BD646 FE719B83
P4 Sem Momentum	DE9BD646 BCA99B83
P4 Vezes em que o botão foi apertado no máximo	DE9BD4FA BCA99B83
P4 Botão nunca foi apertado	DE9BD4FA FE199B83
Pontuação de Ring no máximo	DE9BFC72 F7436482
Pin no máximo	DE94FCEA F7436482
Tempo de bônus no máximo	DE94FCF6 F7436482
Energia no máximo Bônus	DE94FCF2 F7436482
Dinheiro no máximo para pontos	DE94F3FA F7436482
Recompensa no máximo	DE94F386 F7436482
Salários no máximo	DE94F382 F7436482
Final Grade A+	DE94F38E BCA99B83
DEJA-Pic 1	FE9ADD1A BCA99B84
DEJA-Pic 2	FE9ADD25 BCA99B84
DEJA-Pic 3	FE9ADD24 BCA99B84
DEJA-Pic 4	FE9ADD27 BCA99B84
DEJA-Pic 5	FE9ADD26 BCA99B84
DEJA-Pic 6	FE9ADD21 BCA99B84
DEJA-Pic 7	FE9ADD20 BCA99B84
DEJA-Pic 8	FE9ADD23 BCA99B84
DEJA-Pic 9	FE9ADD22 BCA99B84
DEJA-Pic 10	FE9ADD2D BCA99B84
DEJA-Pic 11	FE9ADD2C BCA99B84
DEJA-Pic 12	FE9ADD2F BCA99B84
DEJA-Pic 13	FE9ADD2E BCA99B84
DEJA-Pic 14	FE9ADD29 BCA99B84
DEJA-Pic 15	FE9ADD28 BCA99B84
DEJA-Pic 16	FE9ADD2B BCA99B84
DEJA-Pic 17	FE9ADD2A BCA99B84
DEJA-Pic 18	FE9ADD35 BCA99B84
DEJA-Pic 19	FE9ADD34 BCA99B84
DEJA-Pic 20	FE9ADD37 BCA99B84
DEJA-Pic 21	FE9ADD36 BCA99B84
DEJA-Pic 22	FE9ADD31 BCA99B84
DEJA-Pic 23	FE9ADD30 BCA99B84
DEJA-Pic 24	FE9ADD33 BCA99B84
T'AI-Pic 1	FE9ADD32 BCA99B84
T'AI-Pic 2	FE9ADD3D BCA99B84
T'AI-Pic 3	FE9ADD3C BCA99B84
T'AI-Pic 4	FE9ADD3F BCA99B84
T'AI-Pic 5	FE9ADD3E BCA99B84
T'AI-Pic 6	FE9ADD39 BCA99B84
T'AI-Pic 7	FE9ADD38 BCA99B84
T'AI-Pic 8	FE9ADD3B BCA99B84
T'AI-Pic 9	FE9ADD3A BCA99B84
T'AI-Pic 10	FE9ADDC5 BCA99B84

T'Al-Pic 11	FE9ADDC4 BCA99B84
T'Al-Pic 12	FE9ADDC7 BCA99B84
T'Al-Pic 13	FE9ADDC6 BCA99B84
T'Al-Pic 14	FE9ADDC1 BCA99B84
T'Al-Pic 15	FE9ADDC0 BCA99B84
T'Al-Pic 16	FE9ADDC3 BCA99B84
T'Al-Pic 17	FE9ADDC2 BCA99B84
T'Al-Pic 18	FE9ADDCD BCA99B84
T'Al-Pic 19	FE9ADDCC BCA99B84
T'Al-Pic 20	FE9ADDCF BCA99B84
T'Al-Pic 21	FE9ADDCE BCA99B84
T'Al-Pic 22	FE9ADDC9 BCA99B84
T'Al-Pic 23	FE9ADDC8 BCA99B84
T'Al-Pic 24	FE9ADDCB BCA99B84

GAMEBOY ADVANCE

DUEL BLADES

Código de ativação (precisa estar ativado!)	
fcee175c	646f918a
cd695b03	4470f288
Energia infinita	e228752c
	d372f9b6
Energia no máximo	d385b647
	38ed1329
Tempo infinito	80152b1f
	5e18487d
Vitória rápida no Survival	c19e937e
	83f06578
Vitória rápida em T.Attack	6916593c
	bedb1a48

BALLISTIC

Código de ativação (precisa estar ativado!)	
850b86ff	5dfc8c48
a086acff	4e177b00
E-Munição infinita para pistola	30c0b5c3
	2374b21d
E-Energia infinita	2d054030
	5c08fdf2
E-HE granadas inifinitas	f035da94
	b912ccd5
E-Infinitas granadas EMP	90657b4e
	9e61b399
E-Munição infinita para Hecate	cea1e958
	d4a11a4f
E-Munição infinita lança granadas	
ab795fc7	b512fef5
E- Munição infinita para Lançadora	
ec5c0605	d8e37792
E-Munição infinita para MP7	bba2b72c
	657d813a
E-Munição infinita para Neostead	939368a5
	78b09462
E-Heckler munição infinita	4f42ae1a
	858229a2
E-Mk16 munição infinita	caca4fe1
	31c9a33e
S-Munição infinita para pistola	1d6f624b
	6fec0cec
S-Energia infinita	57d078e2
	0f6ab65a
S-HE granadas inifinitas	386b9739
	fcef90b1
S-Infinitas granadas EMP	413a997a
	8c264c18
S-Munição infinita para Hecate	20bd5c85
	b1bfdc2a
S-Munição infinita lança granadas	cec183b0
	1a59fab2
S-Inf. Munição infinita para Lançadora	
7fc9fc62	6fe378bd
S-Inf. Munição infinita para MP7	93fbe73c
	74d2a6fd
S-Munição infinita para Neostead	e4491a19
	ef61b87d
S-Heckler munição infinita	ddbb5a03
	ed4cb270
S-Mk16 munição infinita	e9863a99
	b1ef7c3e

GAMECUBE

THE LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER

Código de ativação (precisa estar ativado!)	
6BUE-CTGY-M9VB5	RUVW-AT9M-05YVU
Energia no máximo	160J3-MQEH-4T513
	2 C6T4-3D09-HRCW5
Energia infinita	U4VE-XDNG-E6NM5
	Q6R9-2GKA-WYJE4

NÃO USE NENHUM DOS CÓDIGOS A SEGUIR SEM TER ENCONTRADO O DRAGON BOAT

Magia no máximo	AYY3-ARXY-XMYMF
	MQQM-MWM5-JDTV2
Magia infinita	5MGY-Z62B-7HHHB
	007F-A07M-MRRRH
Link pode carregar 1000 Rupies	
	DGGG-HVB9-0GRZD
	2 9JD9-U891-DDE2X
Link pode carregar 5000 Rupies	
	E6KA-NZMU-15F05
	ZVYA-0JUN-TQV2Z
Sempre ter 1000 Rupies	
ZU6G-K3J9-AUEM5	HE2B-UN25-Y37C1
Sempre ter 5000 Rupies	
BR78-RKM7-QQGJF	EZ66-ZR1U-H898B
Link pode nadar infinitamente	
	AZUC-GMCB-WCU6V
	6FZ3-CQDA-G7VF3
Todas as canções	HYU3-APMX-W6VZR
	YVAC-D6JG-CDWKP
Master Sword	J3F8-4W3K-WKDTR
	15BD-VQQ6-D15BM
	VDHR-ERBH-32XBD
Mirror Shield	1QXP-F466-GGF1M
	6Q9G-6K1N-GUEDX
	8MEX-XF7C-2MDJ8
Telescope	TCDT-53VE-3VE9P
	DH0P-T3WT-H4TFW
Sail	3QMM-FGQP-VK7RV
	R5P2-BTB7-NCMYT
Wind Wand	23BV-P5BH-5QGTF
	4RM7-235A-KK95E
Grapple	ET3R-Z5GY-XU7G7
	PX9R-BUBY-JNGHF
Boomerang	AQQE-5UJJ-A832A
	P46A-CFZ9-TE290
Deku Leaf	1H3N-WZGA-MANPB
	3XUW-TZTK-BVZCC
GBA Remote	96QN-5TZ9-YJB05
	TATX-BF4G-G3UB6
DX Câmera	0QPW-RYHG-AVJCG
	X2D3-QR8A-1JZAD
Heavy Boots	FA0Z-WP85-QMFJQ
	WT8J-N2RF-9NMFX
Magic Shielding	NKAW-PPYA-C1ZHE
	CQJN-1EDN-HKYBW
Arco e todas as flechas	
	XBNJ-96AW-WGJ3D
	ZXHW-GBXJ-R2GJA
Bombs	T9XF-VQBW-YAV7Q
	GDCK-70WB-Z1VYC
Hookshot	8Q0B-HZQH-D7FRW
	B86X-Z7RY-7CHKA
Megaton Hammer	MAN2-4RTJ-4BTUR
	WVW0-P60R-N7VG9
Bottle	E65T-2YUY-JC7K6
	YTUZ-RG3X-VTU2G
Bottle	TKGP-PKAB-RBMV5
	M4VW-VUF4-6Z8ZD
Bottle	1K2X-AGC4-6UGW6
	6NH2-EDUG-H3APT
Bottle	FFJZ-4Q34-2CD0B
	UFYW-TDRF-PRH0P
Trophy Bag	1PKE-9K0R-JM1U1
	DPRY-41ZQ-FV8MF
Feed Bag	F818-N6P4-T2F3X
	22YC-FKYZ-8XPN8
Mail Bag	XJWT-V01E-R3JK7
	8GU6-188F-Z20Y9
Alimentação de Berry infinita	
	HV0A-XQ23-TEBEP
	0CUT-WYYP-5VWNC
	AM4T-6W19-N8TPF
Alimentação de Pear infinita	
	2VZK-7GVY-U49G3
	PP5Y-PFHV-FJ5YB
	VDHP-ANKT-6X6TJ
Troféus vermelhos no máximo	
	GRQM-UKHE-CN2Y5
	CDMJ-K3CQ-U8KMB
	J0EC-DHYV-T2VQ6
Troféus verdes no máximo	
	AZK4-NNEN-GRTGF
	TGTW-JMYB-XAU71
	QAWH-W767-3G8MR
Troféus azuis no máximo	
	RM93-C87A-MW9W0
	AZ5K-CVA8-8FY6F
	DFE5-BPZ4-B6RG5
Troféus Butterfly no máximo	
	E2V7-V5PD-M2ZE6
	XMZW-0AXD-9CXA1
	6UGX-D3VU-VM67B
Troféus Skull no máximo	
	VH15-KCX9-9RQDD
	WPX0-JE2A-9HH8N
	6031-D4VP-T1QGW
Troféus Band no máximo	
	KMQ0-4M6Z-WHFPB
	PXKX-T7FC-XUNVH
	P7Q4-G9Y8-T6K2M
Troféus Deku Seed no máximo	
	6JH6-5C0B-BJ48Q
	BKGR-J998-C5JRQ
	R45T-6C47-GRBK8
Troféus Feather no máximo	
	ZDP7-6049-27C1X
	0MKY-W7T9-4EBJ4
	3QZU-MM5P-2T82P
Poder carregar 99 flechas	
	XFTX-BDBP-AY03W
	73RK-RRPV-2E9DX
Poder carregar 99 Bombs	
	WX9Y-9RP5-1HYHT
	006R-QEWQ-A5QEK
Flechas infinitas	H2K3-5WY9-6JWA3
	13KD-M5H3-7EP3M
Bombs infinitas	57D7-NEHR-EVF5A
	4BE3-J9JD-630Y3
Todo o mapa	N3GF-CWJQ-PYV66
	Y96X-81AF-68BHV
	PK84-91CD-1GRMJ
Todos os mapas das quests	
	7RVE-9J62-3RH3B
	G6TW-CUCW-WJKEH
Todas as mapas do Triforce	
	QWRC-3JU4-T9445
	J0VR-XWPH-R7KT8
All Element Stones **(NÃO USE ESSE CÓDIGO ATÉ CHEGAR A DRAGON ROOST ISLAND)**	CW50-J9PM-M8Y5W
	3KJY-FKBQ-5N5VF
	WEC8-Z1Z0-GY84K
Complete Triforce **(NÃO USE ESSE CÓDIGO ATÉ VENCER A TOWER OF THE GODS)**	NYNK-P6GX-WRXP2
	7GXN-R1DZ-WRHFT
Aperte R para pular	7JDQ-V8NJ-BX9JT
	HA95-5EFJ-P9K3B
	E0WD-R6Y3-6H61H
Aperte R para um super pulo	
	M0MV-BZTB-FC3RX
	HA95-5EFJ-P9K3B
	F424-HF30-Q00MN

COMO USAR OS CÓDIGOS

1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima, no caso do PlayStation. No Nintendo 64 e no PlayStation 2, a chave não existe.

2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão (no PSX/PS2) ou A (no Nintendo 64).

3 - Escolha a opção "New Game" e coloque o nome do jogo.

4 - Escolha a opção "New Code".

5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas).

6 - Aperte o botão X (PSX/PS2) ou B (N64) e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando (PSX/PS2) ou A (N64). Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 (PSX/PS2) ou R ou L (N64) para ter acesso a ele e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte (PSX/PS2) ou Z (N64) sobre a linha desejada e confirme a operação.

7 - Após digitar os números, aperte X (PSX/PS2) e B (N64) e confirme a gravação do código.

8 - Aperte X (PSX/PS2) ou B (N64) duas vezes para voltar ao menu principal.

9 - Agora escolha a opção "Start Game with Code".

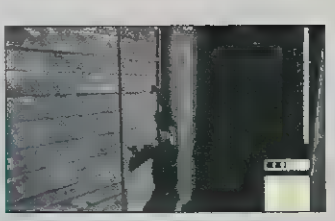
Tom Clancy's SPLINTER CELL

Por Lord Mathias

Se compararmos as versões de **Splinter Cell**, a do PS2 só perde mesmo nos gráficos. O controle é mais preciso, pois Sam consegue mirar melhor e a disposição dos botões e menus é bem intuitiva. No detonado, vamos mostrar detalhadamente como passar todas as fases, inclusive a exclusiva que só tem nessa versão. Também vamos dar algumas dicas importantes para você se dar bem no jogo, mesmo que não queira ver o detonado inteiro para não perder a graça.

01/02 – Com o direcional analógico da direita, olhe para a luz vermelha da esquerda, direita, em cima e embaixo

03 – Vá à direita do muro, pule e agarre no parapeito. Pendure-se, vá para o meio do muro e suba



04 – Suba pela escada na sua direção

05 – Pule e agarre-se na corda

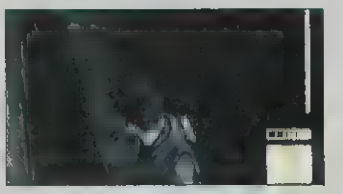
06 – Acompanhe a seta amarela e desça pelo poste

07 – Abaixe-se e passe por baixo do arame

08 – Pule e se escore entre as paredes

09 – Pule, agarre-se no cano e aperte o botão para abaixar

10 – Escale a grade e passe para o outro lado



11 - Pule escorando na parede e agarre-se no muro. Passe para o outro lado

12 – Para passar em lugares estreitos, aperte L3 encostado na parede

13 – Selecione no menu Lock Pick para abrir portas (parecem duas varetas juntas) e aperte X

14 – Para abrir a porta com o Lock Pick, faça giros lentos de 360° com o direcional analógico da esquerda

Splinter Cell

Ubi Soft
Ação
1 jogador - M Card

9.0

Controle 9.0

Melhor que no PC, pois Sam não é tão "zarolho" na hora de mirar e podemos controlar o andar com mais precisão.

Diversão 10

Apesar de mais simples, o jogo do PS2 é o mais divertido, pois não tem certas chateações das outras versões.

Gráfico 8.0

Mais pobre que dos outros consoles mas, mesmo assim, é muito bom com ótimos efeitos e polígonos bem sólidos.

Som 9.0

As músicas dão o clima de suspense no game e deixam o jogador sempre em alerta. As vozes são de atores famosos.

O jogo pode travar - *Por B Betinho*

Alguns pequenos bugs podem fazer o jogo travar e Sam pode ficar entalado nas paredes, é difícil de acontecer, o ruim é se você estiver longe na fase.

Comandos

X – Interagir (pegar corpos, acionar chaves, abrir portas, etc.)
! – Abaixar # – Pular @ – Inventário
R1 – Atirar, dar cotovelada, bater na cabeça
R2 – Apontar a arma
L1 – Tiro alternativo (uso dos Sticks)
L2 – Recarregar arma L3 – Encostar na parede
R3 – Binóculos, Sniper, centralizar câmera
Direcional normal para cima – Inventário item acima
Direcional normal para baixo - Inventário item abaixo
Direcional normal à esquerda – Visão noturna
Direcional normal à direita – Visão de calor

Dicas Gerais

- Vasculhe todos os lugares a procura de itens.
- Use todos os computadores que ver pela frente.
- Esconda os corpos em lugares bem escuros.
- Ande devagar e sempre na sombra, evitando lugares iluminados.
- Economize munição.
- Verifique todos os corpos a procura de Satchels, eles dão informações importantes.
- Se não sabe o que fazer na fase, olhe sempre os Goals no menu.
- Se não sabe a senha da porta, olhe sempre os Notes antes.

Itens

Pistola – Arma principal de Sam, possui um silenciador e é precisa à curtas distâncias.
SC-20K – Rifle ultra moderno com mira telescópica (Sniper).
Ring Airfoil – Projétil que deixa o inimigo tonto durante alguns segundos. Você deve dar uma cotovelada para ele cair.
Sticky Câmera – Uma câmera que pode ser lançada para observar locais sem chamar a atenção.
Sticky Shocker – Projétil que dá um choque no inimigo e o derruba na hora.
Smoke Grenade – Granada de gás que deve ser atirada com a SC-20K.
Frag Granade – Granada de mão que faz um grande estrago.
Diversion Câmera – Uma câmera que pode ser lançada, só que mais eficiente que a Stick. Pode chamar a atenção do inimigo e incapacitá-lo com gás.
Flare – Engana os Turrets.
Quimical Flare – O mesmo princípio do Flare mas pode ser reutilizado, sua duração é maior.
Lock Pick – Serve para abrir portas trancadas.
Laser Microphone – Microfone para escutar conversas em lugares fechados e a longas distâncias.
Câmera Jammer – Uma espécie de pistola que enquanto estiver mirada na câmera e o gatilho apertado, a câmera fica fora de funcionamento.
Optic Cable – Para ver o que está atrás da porta.
Disposable Lock Pick – Abre portas trancadas, queimando as trancas, é praticamente instantânea.

Barra de iluminação

O medidor fica no canto inferior esquerdo da tela, ele é um parâmetro fundamental de sua visualização, quanto mais para esquerda menos Sam está visível, se ela estiver no primeiro quadrante (da esquerda para a direita), Sam está totalmente invisível e só será localizado se alguém chegar muito perto.

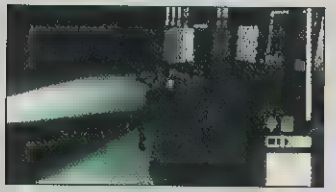
(qualquer sentido). Quando o pino subir, preste atenção em qual parte ele está e pressione-o devagar na direção em que ele subiu, até que passe para o próximo. Repita a operação com os outros pinos até a porta se abrir

15 – Vá lentamente por trás do sujeito de preto e quando estiver perto dele, aperte X. Aperte X até ele falar o código da porta e, em seguida, aperte R1. A senha fica anotada nos notes de Sam, portanto não é preciso escutar o que ele falou para abrir a porta. A senha é 28469

16 – Depois de abrir a porta, vá por trás lentamente do outro cara que está de costa, agarre-o como fez com o anterior e arraste-o para a esquerda da tela. Quando chegar perto do identificador de Íris, aperte X. Assim que a porta se abrir, aperte R1 para derrubar o guarda

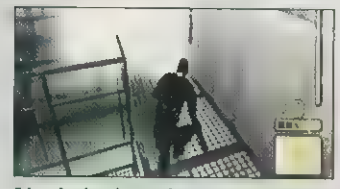
17 – Aperte R2, mire na lâmpada e aperte R1. Quebre todas as lâmpadas e fique no escuro para a câmera não te ver

18 – Mire na câmera e atire



19 – Quando a câmera estiver em uma posição que não é possível te ver, corra para uma sombra. Vá de sombra em sombra até chegar na porta

20 – Agarre o sujeito e aperte R1. Pegue o corpo do chão apertando X e esconda-o em um lugar escuro da sala. Espere a guarda verificar se tudo está correto e volte para a sala dele

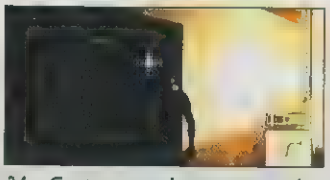


21 – Ande abaixado e devagar, desvie das correntes para não fazer barulho. Vá em direção da porta

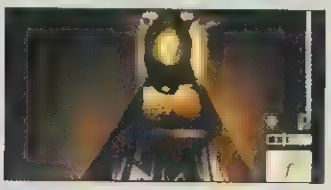
Police Station

22 – Vá para a direita e suba pela escada. Abra o alçapão e entre no pequeno corredor

23 – Saia, pule e agarre-se na corda



24 – Contorne as chamas, entrando na sala e saindo pela porta adiante



25 – No piso danificado, pule no cano acima e atravesse o corredor

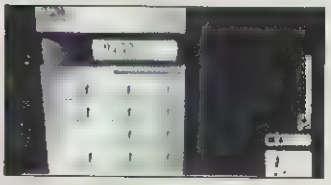
26 – Fale com o sujeito agoniando

27 – Entre correndo na sala em que está saindo fumaça e vá em direção a porta que fica a esquerda da tela

28 – Passe de uma sacada a outra pelo cano

29 – Abra fogo ou use a lata de refrigerante para distrair o cara e pegá-lo por trás. Quando derrubar o primeiro inimigo, virá outro saindo pela porta da casa. Repita a operação

30 – Vasculhe todos os cantos da casa e mexa nos computadores. No quarto existe um quadro, aperte X perto dele e use o computador que estava escondido



31 – A senha da porta é 019772

32 – Você pode descer pelo fio do elevador ou pulando na tubulação conforme a foto. Pule no teto do elevador, abra a porta e desça

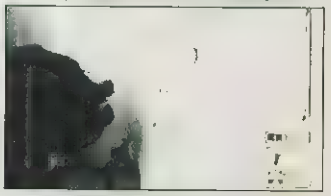
33 – Use o Lock Pick na porta

34 – Atire nos dois sujeitos ou use a garrafa para atraí-los para perto e dar uma bela cotovelada neles. Atirar é melhor, mas você pode sofrer danos em eventuais tiroteios

35 – Na praça com a fonte de água no centro, vá para o canto superior direito da tela. Existe uma passagem entre as plantas, passe por ela e pegue o Med Kit. Use o computador, volte para a praça e siga em frente

36/37 – Suba na lata de lixo e agarre-se no muro. Passe para o outro lado

38 – Use o Optic Cable na porta e, quando o guarda se distanciar, entre na delegacia. Fique escorado na parte escura e, assim que o guarda passar por baixo, caia na cabeça dele



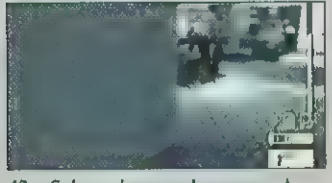
39 – Atire nas lâmpadas para deixar tudo escuro e não ser visto

Tom Clancy's SPLINTER CELL

40 – Use todos os computadores que ver pela frente

41 – Logo quando entrar no necrotério, atire na câmera

42 – Espere ■ guarda que está sentado na mesa se levantar para ir conversar com um sujeito. Quando ele estiver de costas, vá abaixado por trás dele e dê uma cotovelada



43 – Suba pelas escadas e, na sala com os dois sujeitos usando os computadores, vá por trás do primeiro, agarre-o e dê um soco na cabeça dele em um lugar bem escuro. Faça ■ mesmo com o outro

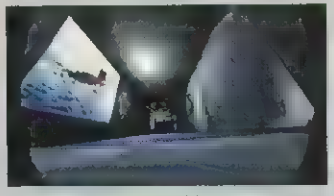
44 – Vá por trás, ■ uma cotovelada no guarda ■ use ■ computador

45 – Volte, desça pelas escadas e saia pela porta dupla grande

Defense Ministry

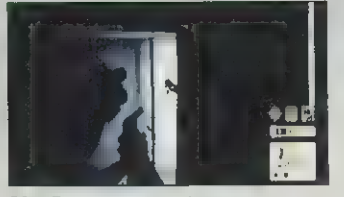
46 – Vá perto da pequena chaminé ■ aperte X para fazer ■ rapel. Use ■ botão de pulo para descer

47 – Espere ■ guarda verificar os livro da prateleira ■ dê uma cotovelada nele. Atire na câmera que está perto da porta



■ – Use o Optic Cable ■ preste atenção na movimentação do guarda. Abra ■ porta ■ ande até ■ sombra sem ser visto. Quando o guarda se aproximar, agarre-o ■ vá para ■ sombra para dar um soco na cabeça dele. Vá por trás do outro guarda devagar e faça ■ mesmo. Abra ■ porta o esquerda do corredor

49 – Suba e pegue o Med Kit



50 – Fique atento, atire nas lâmpadas e, em seguida, nas câmeras

51 – Atire na câmera do estacionamento, pegue a garrafa ■ atire-a para chamar a atenção do motorista. Quando ele for ver o que quebrou, vá por trás ■ ■ agarre. Interrogue o motorista até ele falar tudo, dê um soco na cabeça dele ■ esconda o corpo

52/53 – Suba pelas escadas e volte pelo corredor onde você nocauteou os dois guardas. Abra ■ porta da direita e, depois, atire na câmera conforme a foto. Suba no duto de ventilação

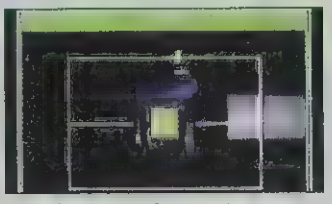
■ – Saia devagar do refrigerador, espere ■ cena com ■ guarda acontecer ■ ele sair da cozinha, vá por trás ou atire uma garrafa e nocauteie o cozinheiro. Não atire nele em hipótese alguma

55- Essa parte pode ser facilidata de forma significativa. Pegue ■ garrafa ■ atire-a em um lugar para que um dos guardas suba. Quando ele subir, dê uma boa cotovelada e esconda o corpo. Com apenas um guarda embaixo, fica mais fácil ir por trás dele para então nocauteá-lo. Esconda o corpo do guarda

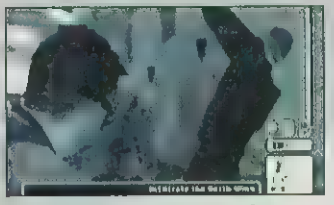
56 – Use o computador e se esconda

57/58 – Quando o sujeito de boina vermelha se sentar na mesa, pegue-o e leve-o até o reconhecedor de Íris

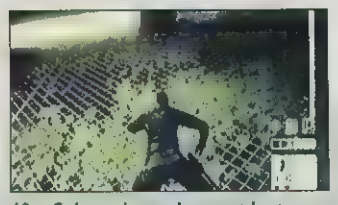
59 – Atire na câmera acima da porta



60 – Use ■ microfone ■ mire no elevador até os dois sujeitos saírem



61 – Depois de usar ■ microfone, fique em um local escuro para atirar nos guardas que virão

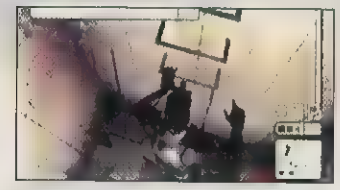


62 – Suba pela grade com plantas trepadeiras até chegar na janela

63 – Se esconda no depósito quando o elevador descer ■ use ■ Optic Cable

para ver o andamento dos soldados. Quando eles estiverem de costas, abra a porta e atire na cabeça deles

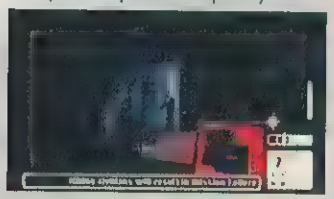
64 – Suba pelo elevador. Quando a porta abrir, vá para a esquerda e abra rapidamente a porta usando a Lock Pick. Use o computador e entre no duto de ar da sala



65 – Entre no pequeno depósito e evite trocar tiros. Subas pelas escadas e abra o alçapão

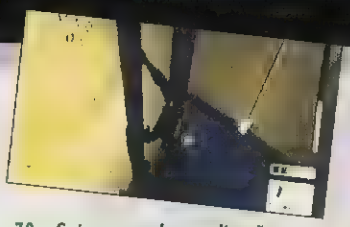
66 – Procure pela chaminé, faça um rapel e desça. Ainda na janela, mire e atire no sujeito que está sentado na mesa do computador

67 – Use o computador e se esconda rapidamente no canto da direita da sala (mesma parede da porta)



68 – Quando o soldado entrar, atire nele. Use o computador novamente

69 – Saia e entre pela porta com escadas que o levam para baixo

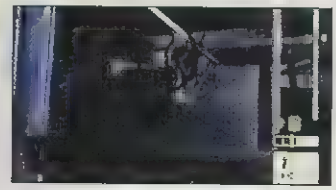


70 – Saia correndo em direção ao fosso do elevador. Pule e desça pelo cano até o estacionamento

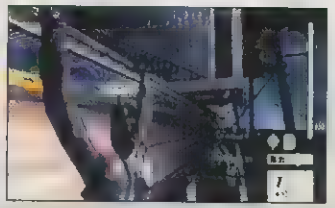
71 – Converse com o sujeito que está perto do furgão, é o fim da missão

Oil Refinery

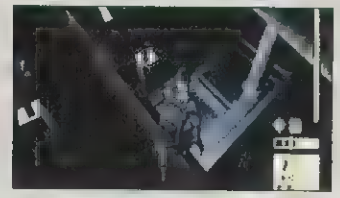
72 – Suba pelas escadas e siga adiante no duto



73 – Segure-se no cano e aperte o botão para abaixar. Passe por cima da caixa

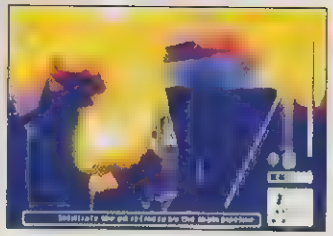


74 – Caia e segure-se no parapeito do duto. Passe por baixo da caixa até chegar ao outro lado



75 – Pule, siga adiante pelo duto e vá na direção da grade no chão

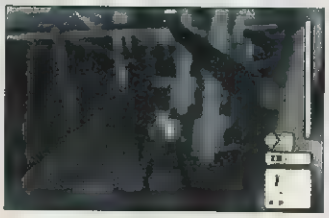
76 – Pule e escorregue pela cabo



77 – Desça pelo cano

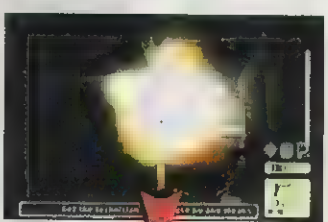
78 – Abaixe e entre no duto

79 – Suba pelas escadas e abra o alçapão



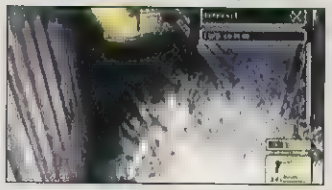
80 – Suba, espere o sujeito da pasta ir embora e ficar somente um soldado. Atire nele. Você tem duas opções para passar para a outra passarela onde está a guarda morto: pelas estruturas abaixo, ou quando subir até o topo, se apoiar no cano que está no teto (ele é um tanto escondido) e ir até o outro lado

81 – Atire no soldado e entre pela porta. Escute a conversa de longe



82/83 – Saia da sala assim que os dois saírem. Existe um cano que vai direto a uma janela, suba nele e vá em direção ao soldado que está atirando no equipamento. Você pode atirar no soldado pendurado no cano

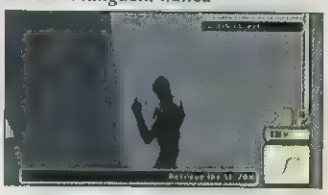
84 – Suba pelas escadas, mate todos os soldados e vá atrás do sujeito que está fugindo. Entre na sala com os canos e vá para a porta da esquerda, abra-a rapidamente e saia para as chamas não o atingirem



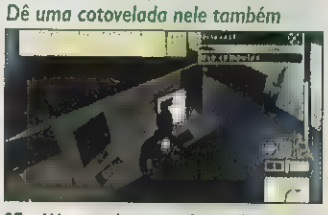
85 – Perto do cano de água estourado, agarre o sujeito e o interrogue. Dê um soco na cabeça dele e pegue a pasta. Fim da missão

CIA HQ

Muita cautela nessa missão. Não atire em ninguém nunca



86 – Fique sempre nos lugares escuros, entre na primeira porta à direita, apague a luz e, quando o sujeito entrar nela, dê uma cotovelada nele. Chame a atenção do guarda com algum barulho e faça-o entrar na sala. Dê uma cotovelada nele também



87 – Vá para à esquerda no fim do corredor e entre na sala cheia de computadores. Espere o guarda terminar a conversa e os outros irem embora. Apague a luz e quando a guarda tentar acendê-la, dê uma cotovelada nele. Atrás, existe uma pequena sala com um Med Kit

Tom Clancy's SPLINTER CELL

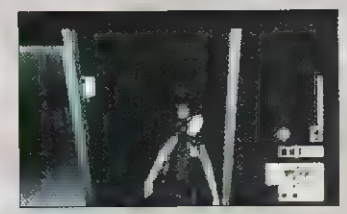
88 – Saia da sala e vá em direção ao servidor (Main Server, como indica as setas na parede). Para abrir a porta, a senha é 7684. Vá com calma e espere sempre as pessoas ficarem sozinhas para nocauteá-las

89 – Desça pelas escadas e fique na sombra, cuidado para não ser visto. Na primeira oportunidade, agarre o homem da manutenção. Não deixe os dois sujeitos acionarem o alarme

90 – Suba pelas escadas e pegue a SC-20K (Rifle ultra moderno) na prateleira

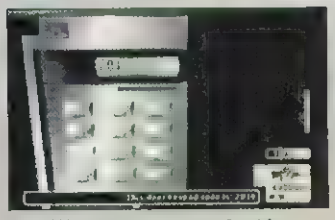
91 – Mire e atire na câmera. Você pode experimentar o modo Sniper da arma, apertando o R2 para pegá-la e o R3 para usar a mira telecópica

92 - A senha da próxima porta é 110598



93 – Use a lata para chamar a atenção dos guardas. Nocauteie todos eles

94 – Nocauteie o homem do banheiro e pegue o Med Kit



95 – Vá para uma porta de vidro azulada (em algumas TVs ela fica mais clara) e entre. Para ambas as portas, a senha é 2019. Você pode escolher por onde quer ir, a porta da direita é mais fácil, porém, a porta da esquerda, o caminho é mais curto

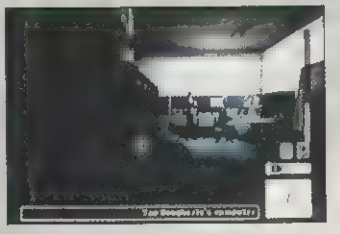
96 – Ao chegar no servidor principal, atire na câmera para usar o computador. Saia da sala e siga pelo corredor (passando o banheiro). Use o Shock Stick do rifle para nocautear o guarda que está de vigia na guarita perto do detector de metal. Para usá-lo, entre no menu de equipamentos, selecione o Shock Stick, segure a arma e aperte L1

97 – Preste atenção nas câmeras, elas não podem ser detruídas. Passe correndo sem ser visto

98 – A senha para a porta é 110700. Não se preocupe com a câmera, a porta e o Keypad ficam na sombra

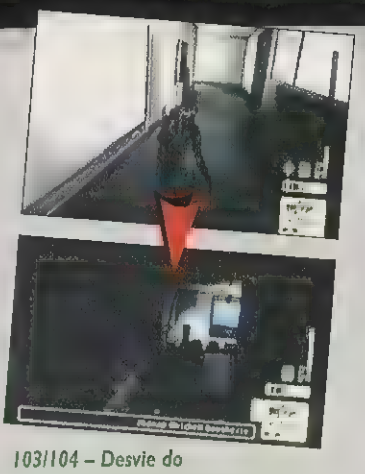
99 – Pegue os Flares da mesa, você pode brincar com a Turret (metralhadora que fica se mexendo). Atire um Flare para frente na direção dos alvos. O Turret atira em pontos de calor, por isso, jamais fique no campo de tiro dele. Existe um computador ao lado da metralhadora em que você pode desativá-la

100 – Entre no elevador e suba

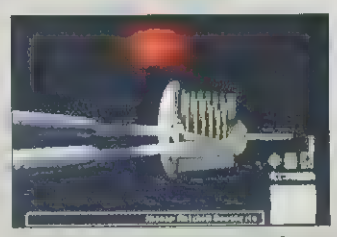


101 – Espere os dois agentes acabarem de conversar e quando um deles for para a outra sala, nocauteie e esconda o corpo do que está sentado. Espere o outro agente voltar e nocautei-o também

102 – Espere o sujeito sair da sala e ir em direção ao corredor. Entre em sua sala e use o computador. Saia e vá pelo corredor



103/104 – Desvie do homem que está sentado com uma câmera embaixo. Entre na sala que está tendo uma palestra e, se quiser ver mais de perto, use a Camera Stick. Passe embaixo do feixe de luz do projetor e vá para trás das faixas

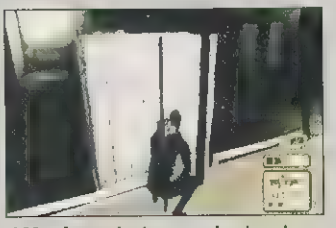


105 – Nocauteie o sujeito sem fazer barulho e abra a porta. Vá adiante até o fumódromo

106 – Pegue Mitchell Dougherty (o sujeito que está no fumódromo). Nocauteie-o e leve o corpo de Mitchell com você

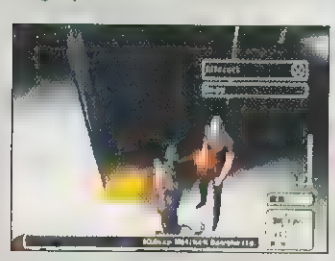
107 – Desça pelas escadas e esconda o corpo de Mitchell em um local escuro. Nocauteie o guarda. Pegue o corpo de Mitchell e siga adiante

Kalinatek



108 – Antes de descer pelo elevador,

deixe o corpo de Mitchel. Use o elevador, fique atrás das caixas ■ vá para um lugar bem escuro onde ■ guarda costuma passar perto. Espere-o chegar perto e dê uma cotovelada nele



109 – Pegue ■ corpo de Mitchell ■ desça na garagem. Esconda o corpo dele em uma muretinha antes de ver os 3 homens perto do furgão. Use ■ Shock Stick no guarda (sujeito de terno e gravata, o mais fortão). Converse com os outros dois, pegue ■ corpo de Mitchell e leve para eles. Fim da missão

110 – Espere os dois sujeitos conversarem, mate-os ■ esconda os corpos. Suba pelas escadas e faça o mesmo com os guardas que encontrar lá. ■ Night Vision ajuda bastante. Entre em uma sala que dá vista para um quadrado cheio de blocos de concreto suspenso, suba nos blocos ■ vá pelo fio

111 – Suba no braço do guindaste ■ vá em direção as janelas

112 – Deixe os dois sujeitos saírem da sala, então pule no teto de vidro ■ mate o guarda que está embaixo

113 – Para abrir a porta digite 97531

114 – Nesse corredor tome cuidado e fique longe das grades. Atire de longe nos guardas e passe por trás das grades. Entre no fosso do elevador ■ SALVE O JOGO

115 – Ao sair do fosso do elevador, agarre o sujeito quando ele for tirar um refrigerante da máquina. Esconda seu corpo rápido ■ espere o outro guarda aparecer, atire nele assim que conseguir mirar em sua cabeça

116 – Nessa parte, um dos guardas armou uma mina de movimento na parede. Você pode atirar nela assim que o guarda passar, usando o rifle com mira Sniper ou, matar o guarda com ■ pistola ■ desativar a mina. Para desativá-la, basta chegar perto devagar e apertar X. Às vezes, Sam não consegue desativar ■ mina ■ ela começa ■ bipar mais rápido. Se isso acontecer, saia correndo, ou então, Sam vai virar churrasco

117 – Mate ■ guarda e desative as duas minas que estão em volta dos sujeitos abaixados. Se não conseguir desativar, terá que começar do ponto em que Sam sai do fosso do elevador. Converse com os dois sujeitos ■ saia

118 – A Senha da porta é 33575. Nessa parte, seja ■ mais rápido possível ■ não enrole. Cuidado com as minas que estão na parede, você pode atirar nelas para desativá-las, já que Sam não pode carregar mais do que duas minas

119 – Antes de chegar no auditório, existe um escritório que está pegando fogo, você pode usar o Lock Pick ou o Disposable Lock Picks. Para isso, selecione-o no menu e aperte R1 perto da porta. Abra-a, passe por cima dos armários e desative ■ bomba

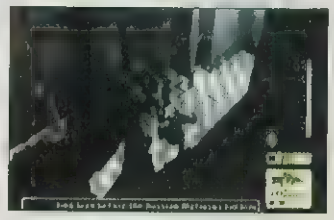
120 – Mate os dois sujeitos no auditório. Quando descer para ■ porão, três soldados virão para cima de você e uma cena será mostrada. Atire uma granada assim que os avistar ■ saia correndo. Se der sorte, eles vão morrer de uma só vez

121 – Pegue tudo que está em cima da mesa e não deixe nada. Existe uma chavelalavanca de força logo atrás, vire-a

122 – Volte ao auditório ■ passe pela porta. A senha é 1250

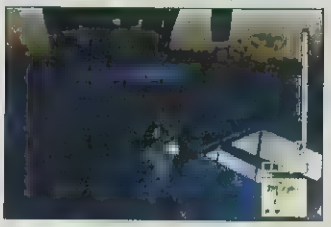
123 – Converse com ■ sujeito que está deitado no ambulatório

124 – Verifique os computadores



125 – Seja rápido quando ver ■ cena do soldado mirando no sujeito, entre no duto do banheiro ■ atire nele antes que ele mate o sujeito

126 – Na parte que está em construção, existe um local apertado, aperte R3 para passar



127 – Atire granadas ■ vontade, mas tente atingir mais de um soldado. Suba até o topo, mate tudo que se mexer, e pule para dentro do avião. Fim da missão

Tom Clancy's SPLINTER CELL

Nuclear Power Plant

128 – Ande devagar, vá mais ao fundo (não desça pelas escadas) ■ atire na câmera que está acima da porta. Ande rápido para fazer barulho e, quando o soldado subir, atire nele ou fique na sombra ■ dê uma cotovelada. Saia pela janela ■ mate mais dois soldados. Existe uma porta perto de um cilindro enorme, entre nela, mate ■ guarda e saia pela porta que está mais ■ frente no corredor

129 – Escale ■ grade, passe por baixo dos canos ■ pegue os itens que encontrar no chão

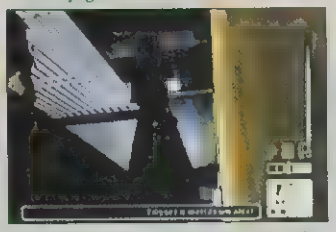
130 – Volte, do lado da porta do pequeno depósito existe um cano, suba por ele

131 – Logo que subir, olhe para cima, atire no holofote ■ desça correndo pelo cano. Quando ■ música voltar ao normal, suba pelos dois canos sem nenhum problema. Entre no duto

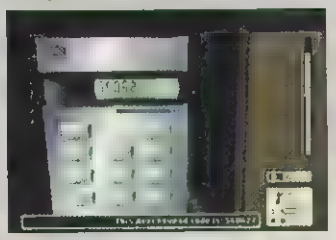
132 – Fique no duto ■ espere a conversa, se esperar o tempo suficiente, vai poder atirar no soldado de dentro do duto

133 - Saia dele e atire no outro soldado. Em cima da porta existe uma câmera, atire nela

134 – Pule no teto do elevador e salve o jogo



135 – Atire no soldado por baixo do piso. Não mate os sujeitos de laranja, eles são civis.



136 – Para abrir a porta, digite 560627

137 – Atire um Câmera Stick assim que sair do túnel por baixo do piso. Existe um sujeito parecido com os tais que você sempre conversa. Interrogue-o até ele falar tudo

138 – Vá nocauteando quem ver pela frente, mas tome cuidado com as câmeras. Use todos os computadores que ver da direita para a esquerda

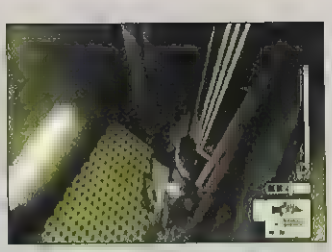
139 – Depois da cena das pessoas correndo, repare que abrirá uma porta. Vá por ela. Basta voltar na sala anterior ■ você verá a porta aberta

140 – Ande devagar pelo duto e observe os soldados pelas grades

141 – Use ■ Flare para desviar os tiros do Turret. Vá ao computador e desative-o

142 – Fique nas sombras ■ mire na cabeça, usando o rifle em modo Sniper

143 – O código para a porta é 151822

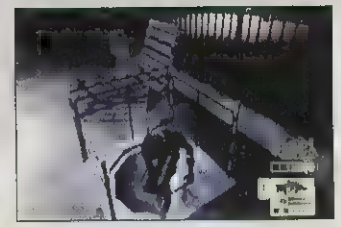


144 – Desça no piso mais abaixo ■ escorregue pelo cano. Mate os soldados que estão embaixo ■ saia pela porta. Fim da missão

Chinese Embassy

145 – Converse com ■ mulher, suba pela lata de lixo ■ pule o muro. Elimine os soldados que ver pela frente, escondendo os corpos na sombra e vá para onde ■ tonel está pegando fogo. Suba pelas escadas

146 – Vá nocauteando os soldados e se escondendo nas sombras



147 – Desça pelas escadas que leva aos esgotos. No esgoto, use a visão de calor ■ a visão noturna para localizar os soldados. Ao sair, você encontrará mais soldados, nocauteie todos eles

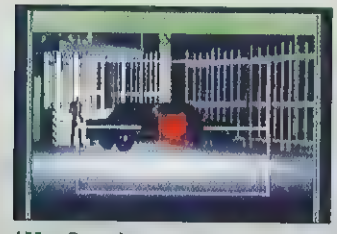
148 – Suba pelo cano da construção (perto de uma placa luminosa bem grande). No topo, fale com ■ informante ■ pegue os itens que achar

Mouke Tsoe Bo Meats

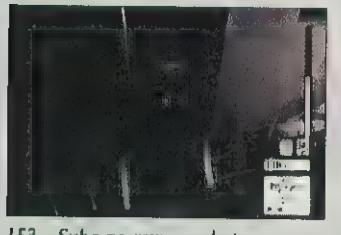
149 – Faça um rapel e desça pela placa. Existe uma lata de lixo encostada bem na parede de um beco, então pule tabelando na parede para alcançar o topo

150 – Um erro nessa parte e será o fim da missão! Se esconda nas sombras, não chame a atenção dos soldados e só atire na câmera quando o soldado que fica andando estiver longe. Vá abaixado pela lateral do caminhão que está entrando. Entre embaixo do outro caminhão que está mais à frente. Vá andando pelas sombras até chegar ao pequeno prédio da embaixada

151 – Use o microfone na janela onde o sujeito fala no telefone celular



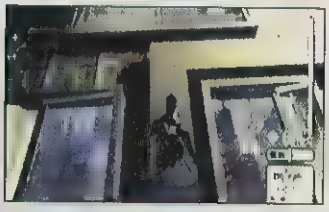
152 – Quando o sujeito sair, mire o microfone no carro



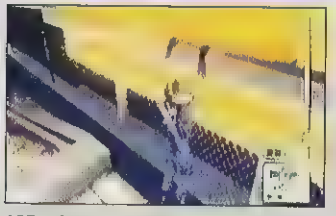
153 – Suba no muro onde tem uma parte sem o arame farpado, pule para o outro lado e converse com a mulher. Fim da missão

154 – Quando avistar dois guardas (um deles com holofote), use a visão de calor para enxergar as minas. Pule de container em container até chegar embaixo do cara com o holofote. Vá para a direita

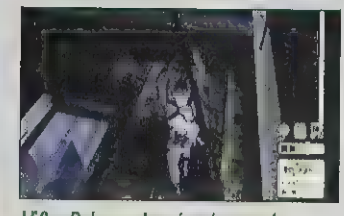
155 – Suba na lata de lixo, pule escorando na parede e suba



156 – Não pule na parte de metal do telhado, ande somente no concreto, ele vai formar um caminho certinho para a antena



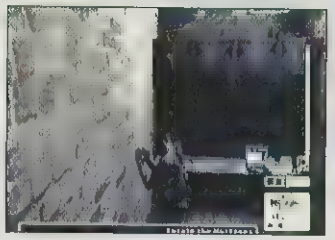
157 – Apóie-se atrás da placa indo para a esquerda



158 – Pela corda, vá até a grade

159 – Atravesse a grade e desative a antena

160 – Use o rifle com mira telescópica e, quando o soldado sair, atire nele



161 – Desative a mina na parede e pegue todos os itens que estão na tubulação. Use o computador

162 – Abra a porta usando o Lock Pick

163 – Pule no armário e apague os soldados

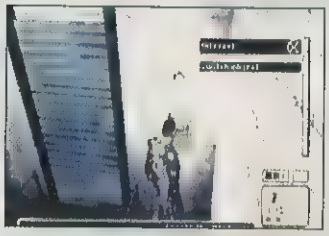
164 – Agarre e interrogue o soldado que está sentado na mesa

165 – Suba pelo cano em que está saindo água

166 – Na abertura, mire e atire na cabeça do soldado

167 – Use a visão de calor para achar os soldados no refrigerador

168 – Cuidado com o Turret, desative todos eles



169 – Aperte o botão na parede e passe por baixo da porta

170 – Em algumas partes, você poderá contornar por cima dos Turrets. Quando não for possível, use os Flares

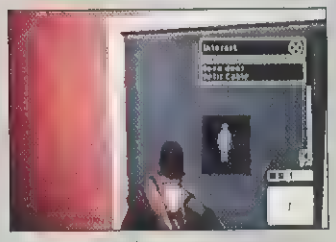
171 – Depois de conversar com os reféns, volte e mate todos os soldados que ver pela frente

Tom Clancy's SPLINTER CELL

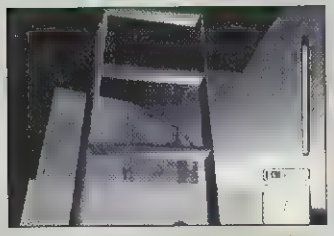
172 – Gringko fala muito, mas faz pouco. Para pegá-lo de surpresa, avance ■ preste atenção onde ele vai. Atire uma granada ■ pronto, ele estará morto. Fim da missão

Return to the Chinese Embassy

173 – Você pode entrar pela frente ou por trás do restaurante. O caminho mais fácil é pela frente, mas por trás, você pode evitar de matar os soldados



174 – Nos banheiros tem itens

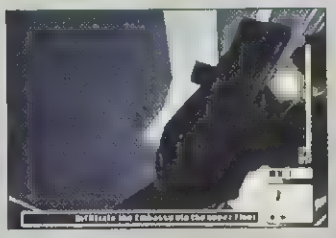


175 – Suba pela escada encostada a uma prateleira na cozinha

176 – Use a visão noturna ■ mate o soldado

177 – Escorregue pela corda e agarre-se no parapeito

178 – Dê a volta pelo parapeito e preste atenção na sombra na janela. Movimente-se somente quando ■ sombra mudar de janela



179 – Atire um Camera Stick pela entrada

180 – Passe pelas estruturas da parede quebrada, apertando L3. Desça pelo cano

181 – Quando os dois soldados forem usar o computador, atire uma granada na direção deles

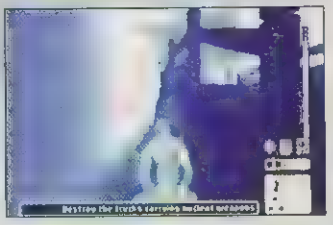
182 – Para abrir as portas, use ■ visão de calor, quanto mais escuro estiver o botão é porque ele foi apertado antes e quanto mais viva estiver a cor é porque o botão foi apertado por último

183 – Nocauteie ■ soldado ■ desative ■ Turret. Suba conforme ■ foto

184 – Passe para o outro lado pelo cano e espere o sujeito usar o identificador de Íris para prosseguir

185 – Agarre ■ sujeito e use-o no identificador de Íris

186 – Saia pela janela



187 – Use a visão de calor para localizar os soldados e, no lago, ande abaixado. Abra a porta gradeada

188 – Atire no soldado e na câmera

189 – Passe pelas prateleiras do depósito

190 – Use a visão de calor para abrir a porta anterior

191 – Pegue ■ munição na mesa e atire rápido na bomba de gasolina que está entre os dois caminhões. Desça pelo alçapão no fundo da sala

192 – Use a visão de calor novamente para abrir a porta

193 – Suba no elevador

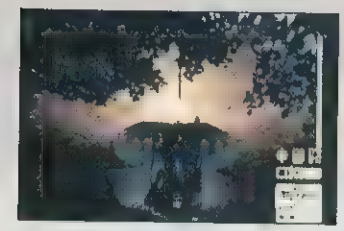
194 – Use ■ visão de calor para abrir esta porta

195 – Agarre Feirong, interrogue-o e faça-o usar ■ computador

196 – Corra quando o incêndio começar, pelo único caminho possível

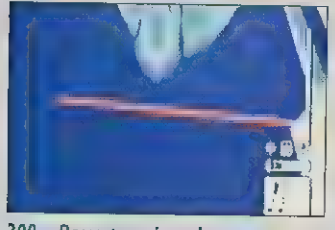
197 – Quando não tiver mais para onde descer, abra a janela na escadaria ■ saia por ela. Saia da embaixada, pulando o muro. Essa missão chegou ao fim

Georgian Presidential Palace



198 – Derrube o soldado ■ esconda seu corpo. Faça um rapel ■ esqueça do cara com o holofote. Entre pelo esgoto

199 – Use a visão de calor para ver as luzes dos sensores. Quando se apagarem, passe correndo



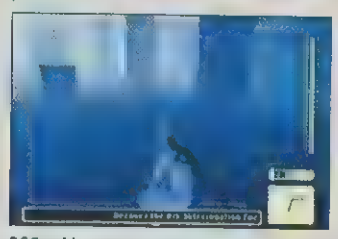
200 – Passe por cima desse sensor usando o cano

201 – Cuidado com o cachorro no jardim. Fique no canto escuro e atire nos dois sem dó

202 – Use a pistola que causa interferência na câmera ■ vá andando com o gatilho apertado até sair do campo de visão

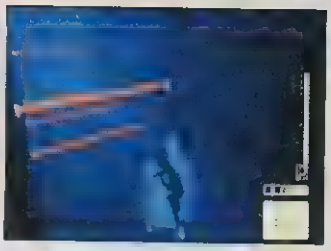
203 – O código para essa porta é 2126

204 – Entre pela grade encostada na parede

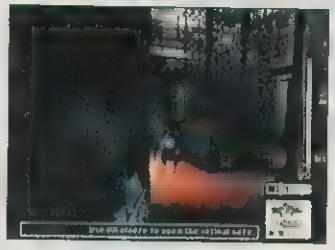


205 – Use ■ visão de calor para visualizar os sensores do local

206 – Quebre as lâmpadas para não ser visto ■ derrube todos os soldados

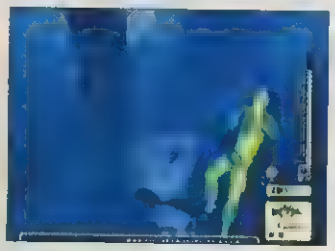


207 – Nessa parte, os sensores são mais difíceis de passar, pule com cuidado



208 – Atire em todos que se mexer na biblioteca. Mais ao fundo existe uma entrada para ■ subterrâneo

209 – Pegue Nikoladze ■ não o deixe acionar o alarme. Faça-o usar o cofre com reconhecedor de Íris



210 – Quando ■ soldado que veio buscar Nikoladze começar ■ contagem regressiva, não se preocupe, pois as luzes se apagarão e ele não verá nada, dê uma boa cotovelada nele ■ atire nos outros

211 – Depois de derrotar os soldados, volte para ■ biblioteca e abra esta porta

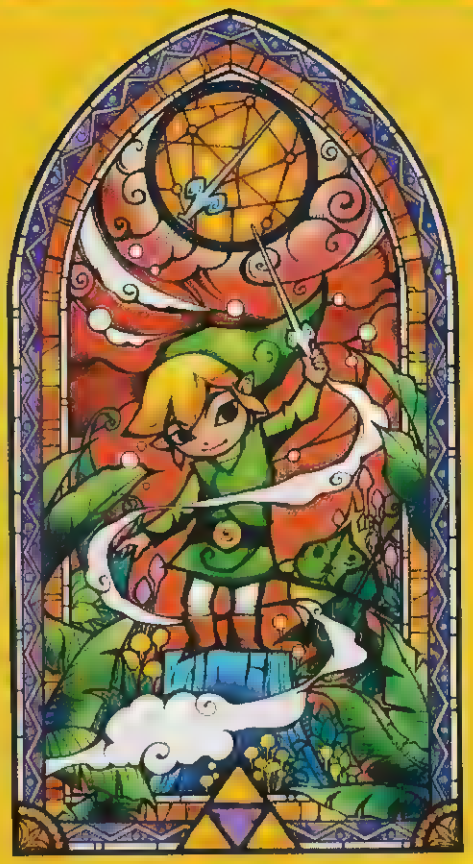
212 – Salve ■ jogo, mate os dois soldados ■ suba pelo cano. Pegue a munição e use o rifle em modo Sniper. Use a visão de calor para mirar melhor em Nikoladze ■ acerte bem em sua cabeça. Caso erre, você voltará de onde salvou. Depois de matá-lo, saia correndo, use o Disposable Lock Pick na última porta ■ ■ Sniper novamente. Mate ■ soldado que aparecerá. Vá pela porta de onde o soldado saiu

213 – Mate todos ■ saia pela porta. Fim da missão ■ do jogo

Final

214/215/216 – Nikoladze sai morto, os soldados americanos são condecorados pelo sucesso na missão e levam toda a glória no lugar de Sam. No barco com sua filha, Sam tira férias ■ assiste aos acontecimentos pela TV.

The Legend of Zelda: The Wind Waker



The Legend of Zelda: The Wind Waker

Nintendo
Aventura
1 jogador - M Card

9.9

Controle 9.5

A câmera se movimenta para todos os lados, mas quando isso se repete, você acaba perdendo o controle dela.

Diversão 10

O game é muito divertido e prende a atenção do começo ao fim, seja para adultos ou crianças.

Gráfico 10

Os gráficos estão perfeitos, é como viajar em um filme da Disney. A única diferença é que você está no comando.

Som 10

As músicas estão ótimas, lembram cantos de sereias. A dinâmica gerada nas batalhas é única.

Fora de controle - Por Kamikaze

O sistema de controle da câmera deixa a desejar em alguns momentos do jogo pois, as vezes, ela salta para fora do controle.

Por Marcelo Kamikaze

The Legend of Zelda The Wind Waker veio para arrebentar e trouxe mais um aliado para Link: Arill, sua irmã. O jogo é separado em ilhas, e Link usa um barco para viajar por todas as regiões do mapa. Outra inovação é o efeito do vento que dá um ar de realismo, mantendo o clima de fantasia. Os gráficos estão ótimos, no estilo de **Mario Sunshine**. Suas cores vivas, somadas à técnica Cell Shading, que dá o estilo cartoon, e os mais variados efeitos especiais fazem dele um dos jogos mais bonitos do GameCube. Link precisa se esconder sob um barril, ficar imóvel para não ser visto e fora do caminho dos Moblins. É possível recolher as armas dos inimigos derrubados, madeiras podem ser usadas como tochas e as espadas grandes podem arrebentar portas lacradas com tábuas. Os novos truques são explicados por diversos personagens que servem de tutorial. **Zelda** trará muitas horas de diversão, para crianças e adultos.

Treasure & Triforce Maps

Essas são as coordenadas para encontrar todas as Treasures e Triforce Maps. Para utilizá-las, conte os blocos de cima para baixo (letra) e da esquerda para direita (número).

Treasure Map#1 Local E5
Treasure Map#2 Local C2
Treasure Map#3 Local C5
Treasure Map#4 Local F4
Treasure Map#5 Local D7
Treasure Map#6 Local D4
Treasure Map#7 Local A2
Treasure Map#8 Local C1
Treasure Map#9 Local G1
Treasure Map#10 Local C3
Treasure Map#11 Local A5
Treasure Map#12 Local F2
Treasure Map#13 Local A7
Treasure Map#14 Local D5
Treasure Map#15 Local G5
Treasure Map#16 Lodal F3
Treasure Map#17 Local F5
Treasure Map#18 Local B4
Treasure Map#19 Local B7
Treasure Map#20 Local E6
Treasure Map#21 Local D3
Treasure Map#22 Local [illegible]
Treasure Map#23 Local F1
Treasure Map#24 Local A3
Treasure Map#25 Local A1
Treasure Map#26 Local C4
Treasure Map#27 Local C7
Treasure Map#28 Local E1
Treasure Map#29 Local B2
Treasure Map#30 Local [illegible]
Treasure Map#31 Local F6
Treasure Map#32 Local G6
Treasure Map#33 Local G7
Treasure Map#34 Local D6
Treasure Map#35 Local [illegible]
Treasure Map#36 Local E7
Treasure Map#37 Local C6
Treasure Map#38 Local D1
Treasure Map#39 Local [illegible]
Treasure Map#40 Local G3
Treasure Map#41 Local [illegible]

Triforce Map#1 Local D2
Triforce Map#2 Local A4
Triforce Map#3 Local E3
Triforce Map#4 Local G2
Triforce Map#5 Local F5
Triforce Map#6 Local E4
Triforce Map#7 Local A6
Triforce Map#8 Local G4

Principais itens e armas

Telescope
Usado no jogo para localizar objetos a distância, Link ganha-o de sua irmã Arill, no início da aventura.

Tingle Tuner
Usado na conecção GBA/GC, Link ganha-o de Tingle ao soltá-lo da prisão em Windfall.

Wind Waker
Usada para se conduzir partituras musicais, Link pode causar vários efeitos mágicos.

Bombs
É encontrada dentro do barco dos piratas, no momento em que assaltam o Bomb Shop em Windfall.

Picto Box
Está no final de um pequeno labirinto dentro da cela onde Tingle estava preso. No decorrer do jogo, pode ser transformada em Deluxe Picto Box que é fundamental para poder fazer a Nintendo Gallery.

Empty Bottle
São 4 Empty Bottle que Link utiliza no jogo e que possui diversas funções: aprisionar uma fada até que Link a utilize, carregar sopa, etc.

Boomerang
A mais versátil de todas as armas de Link, pode ser usado para pegar itens a distância, matar inimigos ou deixá-los tontos.

Deku Leaf
Link a ganha ao salvar a grande árvore dos Chuchus. É usada para planar pelos ventos e causar deslocamento de ar.

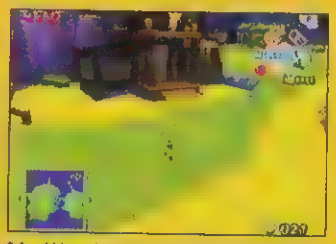
Grappling Hook
Um dos presentes que Link ganha de Medli, pode ser utilizado para atravessar abismos ou roubar os Moblins.

Sail
Pode ser comprada em Windfall no estande de Zidane. É fundamental para poder utilizar o King of Red Lions.

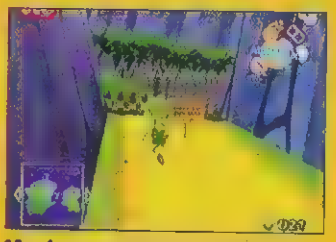
01 – Desça da torre de observação e vá para a primeira casa. Rastege por baixo da cama e pegue no cesto 20 Rupees

02 – Cruze a ponte e ande pela trilha seguindo pelo caminho da direita, para chegar na casa da GrandMothers. Você conseguirá a Hero`s Cloth

03 – Volte à torre de observação e ganhará o Telescope de aniversário. Olhe em direção a caixa de correio, usando 4X zoom, para ver o BirdMan. Aumente o zoom até o máximo e olhe para o céu



04 – Vá até a casa de Orca, fale com ele e ele lhe dará uma espada e um tutorial de como utilizá-la

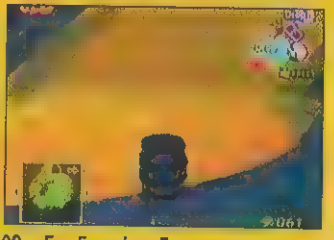


05 – Atravesse a ponte e siga a direita da casa. Corte as árvores no caminho e vá até a próxima ponte. Passe por ela e entre na caverna

06 – Mate o Moblin, suba no toco de árvore e salte para a outra parte da floresta. Mate mais dois Moblins para salvar Tetra

07 – Volte a casa da GrandMothers e suba e desça do mesanino para ganhar a Hero`s Sheld. Volte até Tetra, fale com ela e escolha a opção de cima (em todos os diálogos do jogo, a opção certa é sempre a de cima)

08 – Desça pela escada do barco, atravesse a sala usando as cordas e plataformas e ganhará a Spolis Bag



09 – Em Forsaken Fortress, pegue a barril e use-o para recolher as Rupees. Em seguida, tire-o e deixe ser capturado

10 – Dentro da cela, suba na mesa, salte para a estante, tire o vaso de cima dela e rastege pelo vão para fora da cela

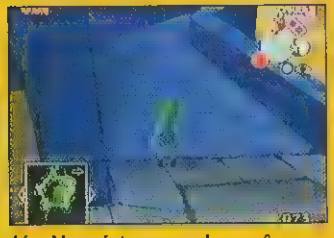
11 – Pegue o mapa no baú e salte para o outro lado usando a luminária. Saia pela porta da direita

12 – No corredor, saia à esquerda, converse com a pedra e suba pela escada

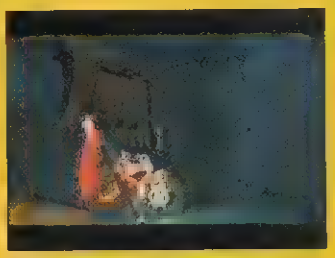
13 – Pegue o vaso no canto direito e quebre-o. Pegue o bastão e mate o Moblin

14 – Salte para o corredor, suba a próxima escada e mate o Moblin que controla o holofote. Desça pela rampa do outro lado, siga pelo corredor à direita e entre pela porta

15 – Pegue o Compass no baú atrás dos barris e salte para o outro lado

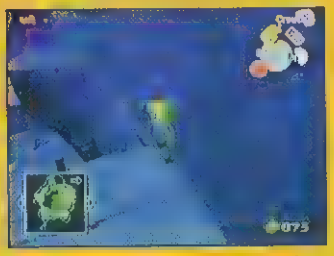


16 – No próximo corredor, você encontrará uma rampa, suba por ela e mate o Moblin que controla o último dos três holofotes. Volte pela mesma rampa e continue pelos corredores até a sala do mapa com três portas



17 – Pegue o barril, use-o para passar pelos Moblin`s Pig sem ser visto e saia pela próxima porta

18 – Use um barril para passar pelo Moblin`s Pig e suba pela rampa



19 – Encoste na parede e segure A para usar o Sidle e passar para o outro lado

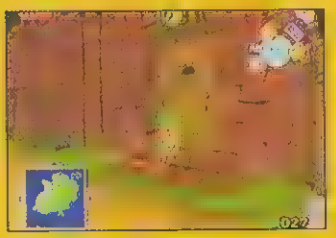
20 – Pegue a espada no chão, mate o Green Moblin e entre na torre

21 – Na cidade, procure um homem vestido de esquimó e compre a Sail

22 – Vá até o outro lado de Windfall e entre em uma casa próxima ao homem que está dançando em frente a uma lápide. Dentro dela, quebre os vasos que estão no canto e suba no botão para soltar o Tingle

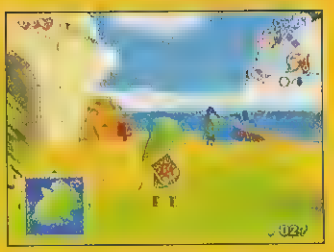
23 – Arraste a caixa e rastege para dentro do buraco

24 – Você encontrará um labirinto. Dentro dele, siga pelo caminho seguinte: ←, →, ←, →, ↑, ↑, ↑, →, ↑, ↑, ↑, →. No final, você irá pegar a Picto Box



25 – Na cidade, procure uma porta que tem uma máquina fotográfica acima. Entre e converse com Lenzo

26 – Depois de falar com Lenzo, suba pela escada atrás dele, olhe a galeria de fotos, saia da casa dele, entre novamente, converse com ele e receba o primeiro de três desafios para ele se tornar seu assistente



27 – Vá até o porto, mire a Picto Box em direção à caixa de correio e espere um homem de vermelho (ele pode demorar). Tire uma foto dele com uma carta na mão (todas as fotos do jogo tem que ser em close), volte até Lenzo e mostre a foto para ele. Se ele aprovar, saia e entre novamente e ele lhe passará o segundo desafio. Caso contrário, delete a foto, volte até a caixa de correio e, automaticamente, o homem colocará outra carta

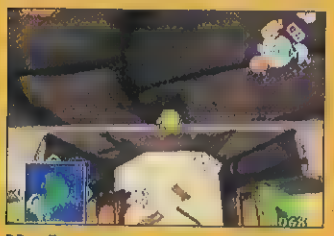
28 – No segundo desafio, vá até o Café (escada ao lado do esquimó), pegue o vaso, arremesse-o na parede e fotografe o homem que está sentado na mesa. Leve a foto para Lenzo e pegue o terceiro desafio

29 – Procure a mulher vestida de laranja, se posicione abaixo de um arco e espere um homem conversar com ela. Fotografe os dois juntos. Nenhuma das crianças deve aparecer na foto. Leve a foto para Lenzo e ele lhe tornará seu assistente

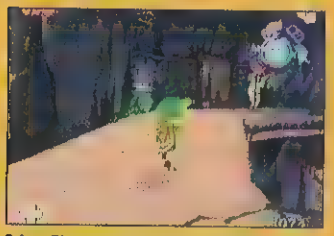
30 – Volte ao King Red Lions e vá no sentido da seta para chegar a Dragon Roost Island. Ao chegar, atravesse a caverna e nade até a pequena ilha

31 – Pare em frente a lápide e conduza com a Wind Waker a seqüência: ↑ ← → , para aprender a Wind's Requiem

32 – Volte para o outro lado da ilha, pegue uma Bomb Flower atrás da placa e arremesse-a na rocha para explodi-la. Continue subindo pelas rampas e destruindo todas as rochas



33 – Encoste contra a parede e segure A para usar o Sidle. Passe para o outro lado



34 – Chegando em Dragon Roost, o chefe conversará com você e lhe dará Delivery Bag. Suba pela rampa e entre pela primeira porta. Fale com a BirdGirl e ela lhe dará uma carta

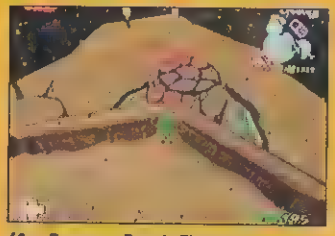
35 – Continue pela rampa até o balcão, converse com o BirdMan que está arrumando as cartas e escaneia-as. Você terá que escaniar 30 cartas em 25 segundos. Tente até conseguir. Saia pela porta à esquerda do balcão, retorne e um homem diferente estará cuidando do balcão. Escaneie novamente 30 cartas no mesmo prazo e ganhará uma

36 – Saia de Dragon Roost, vá até a caixa de correio e envie a carta que ganhou. A postagem custará 5 Rupees

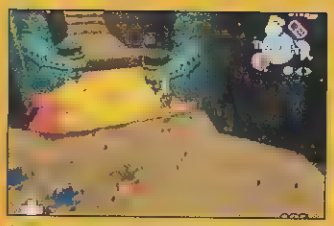
37 – Volte a Dragon Roost e entre pela porta à sua frente. No final da sala, entregue a carta que ganhou da BirdGirl ao garoto. Retorne ao salão principal e saia pela terceira porta

38 – Salte para o fundo do poço, pegue a Medli, suba na pequena plataforma, espere o vento estar na direção da ponte e arremesse-a

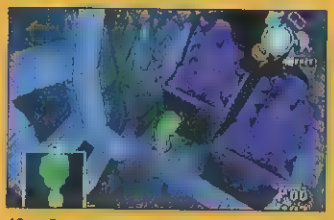
39 – Encha o Bottle que você ganhou com a água da rocha, suba de volta usando a ponte e molhe uma das pequenas plantas vermelhas no canto



40 – Pegue a Bomb Flower e arremesse-a para destruir o rochedo. Atravesse nadando para o outro lado



41 – Acerte as Bomb Flowers dentro dos vasos para as estátuas caírem e formarem uma passagem



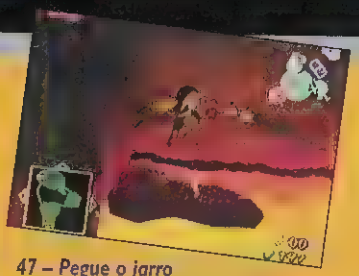
42 – Puxe as estátuas para tirá-las de frente da porta. Comece pela da esquerda e vá para a central

43 – Depois de matar os Moblins, pegue um dos seus bastões, acenda em uma das tochas e depois acenda as outras. Pegue a chave dentro do baú e vá para a próxima sala

44 – Quebre as madeiras com a espada

45 – Siga pela plataforma, puxe a caixa para fora da parede, suba por ela e continue o caminho

46 – Pegue uma Bomb Flower na ponte e arremesse na próxima rocha



47 – Pegue o jarro de água, arremesse na lava para criar chão, vá para a esquerda e pegue o mapa no baú. Continue o caminho

48 – Mate o Moblin, pegue sua espada e use para quebrar as madeiras que impedem o caminho

49 – Suba com a espada e quebre a próxima barreira. Mate os Red Chuchus

50 – Pegue uma das pedras no chão e arremesse nas Bomb Flowers para detoná-las. Vá para a porta trancada e use a chave para abri-la

51 – Pegue um dos bastões, acenda na tocha e coloque fogo na barreira

52 – Cuidado para não acertar com a espada nas cordas da ponte quando lutar com Moblin

The Legend of Zelda: The Wind Waker

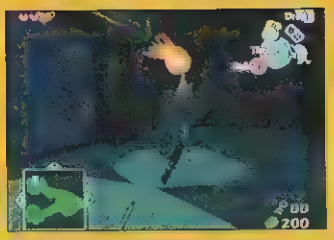
53 – Use o Sidle para passar. Cuidado com a lava que sai da parede

54 – Se pendure no canto da madeira e vá até o outro lado

55 – Para desbloquear a próxima porta, puxe uma caixa de cada coluna e suba por elas

56 – Nessa sala, mate os ratos, suba pela escada, acenda o bastão e arremesse-o na barreira do outro lado. Pegue a chave no baú

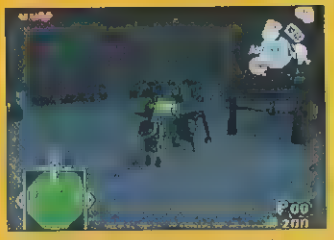
57 – Para pegar a próxima chave, mate o pássaro. A chave estará dentro do ninho



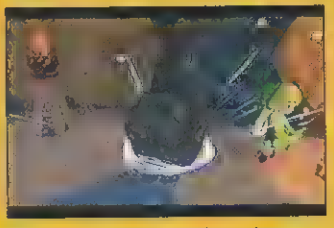
58 – Acenda um bastão antes de continuar. Se não acender, será atacado por vários morcegos

59 – Acenda as tochas para a porta abrir

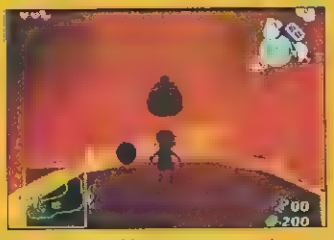
60 – Use a Bomb Flower para desbloquear a Warp



61 – Mate o Moblin e depois de quebrar todos os vasos para matar mais dois Moblins, a porta se abrirá



62 – Antes de sair, acenda as duas tochas e pegue o Treasure Map no baú



63 – Mate o Magtair, pegue o jarro de água e arremesse-o sobre o geiser de lava para criar um elevador. Use para ir ao nível superior

64 – Destrua a rocha à sua frente para desbloquer a Warp e a da sua esquerda, para desbloquear a próxima porta

65 – Suba pela escada. Pressione A para usar o Roll e ter mais velocidade

66 – Após matar o Green Moblin, fale com Medli e ela lhe dará o Grappling Hook. Suba pela escada e mire-o no galho para se balançar para o outro lado. Continue se balançando nas plataformas até a próxima porta

67 – Você também pode usar Grappling Hook para roubar os inimigos. Segure L e arremesse-a no inimigo. Procure roubar o máximo possível antes de matá-los

68 – Depois de matar o Moblin, acenda as tochas, volte para a ponte e corte suas cordas para cair na plataforma abaixo de você. Pegue o conteúdo do baú e siga pela porta

69 – Entre na gaiola e corte as três cordas ao mesmo tempo. Para isso, segure B, solte-o e Link fará um giro com a espada

70 – Vá até o canto da plataforma e se pendure com o gancho em um apoio que está no centro do teto. Salte de volta para essa plataforma e uma porta se abrirá

71 – Na próxima sala, se pendure e segure R para parar de balançar e girar Link para o sentido correto. Coloque o direcional para cima e para baixo para voltar a balançar e salte para a próxima plataforma

72/73 – Acerte o Magtail duas vezes com o gancho e ele irá se enrolar. Coloque-o em cima do botão e pegue a Boss Key no baú. Retorne a sala do mestre

74/75 – Antes de enfrentar o mestre, use a Warp e volte a primeira sala. Passe para a seguinte e entre na primeira porta que você teve que usar uma chave. Pegue o caminho da direita e use o gancho para chegar no baú e pegar um Treasure Map

76 – Use a Warp e volte aqui. Se balance para o outro lado com o gancho, pegue o conteúdo dos baús e dos vasos e entre na sala do mestre

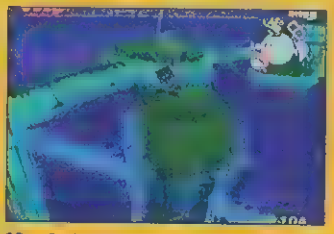
77/78 – Para matar Gohma, pendure-se no rabo do dragão e balance para o outro lado da sala. Faça isso três vezes para quebrar o casco dele. Mire com o gancho no olho dele, para puxá-lo e acertar espadadas

79 – Antes de deixar a ilha, circule-a e procure pelo barco de um vendedor. Entre e compre um Bait Bag, três Hyoi Pear e todas as All-Purpose que forem possíveis

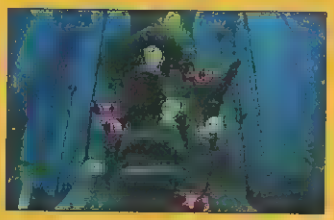
80 – Suba à sala onde você conheceu Medli e converse com o chefe. Volte ao King Red Lions, use a Wind Waker e conduza o Wind's Requiem. Direcione o vento para o sul e siga

81 – Chegando em Forest Haven, verifique se tem cartas para Link, lembre-se de verificar com freqüência a caixa do correio

82 – Suba pela colina, bata nas Bokos Babas até eles esticarem o pescoço e corte-os

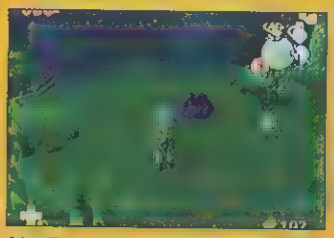


83 – Se balance até a entrada da caverna, e não caia na água antes dela. Use o escudo para rebater os tiros do Octorok



84 – Acerte a raiz da árvore usando o Roll (corra contra ela e aperte o A), para derrubar os Chuchus e depois mate-os

85 – Em um dos cantos da caverna tem um vagalume azul e branco que brilha mais forte que os outros. Capture-o com o Bottle

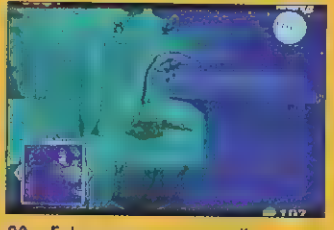


86 – Encontre uma flor roxa, entre nela e ela irá arremessá-lo para o alto. Veja para que lado está a próxima flor e aponte o direcional para ela

87 – Na primeira folha, use o gancho para se balançar até a próxima flor

88 – Na última folha, pegue o Deku Leaf e use-a para chegar no local que será indicado

89 – Do outro lado da caverna, você verá uma ilha em close, não salte para ela, vá para o canto esquerdo, direcione o vento para NW e voe para a ilha que tem um alçapão



90 – Fale com o garoto e olhe com o telescópio na direção da plataforma de onde você saltou, ao lado dela tem um cristal, use uma Hyoi Pear e você irá controlar uma andorinha. Acerte o cristal com ela e aperte Start para voltar a controlar Link. Desça pela escada até a água, nade até o King Red Lions, direcione o vento para o norte e navegue até a posição B6, Dragon Roost Island. Siga para W até Windfall Island

91 – Entregue o vagalume para Lenzo e ele lhe dará a Deluxe Picto Box

92 – Desça um pouco a cidade e converse com a mulher que está em frente a uma placa de madeira, fotografe-a, lhe mostre a foto e Link ganhará um Treasure Map

93 – Fale com o esquimó de quem você comprou a Sail, vá para o lado esquerdo do estande e ele te seguirá

94 – Vá até o homem que está dançando, mostre a Wind Waker, toque centro duas vezes e ele lhe ensinará o Song of Passing: ← → ↓. Retorne a Forest Haven pelo mesmo caminho que você veio

The Legend of Zelda: The Wind Waker

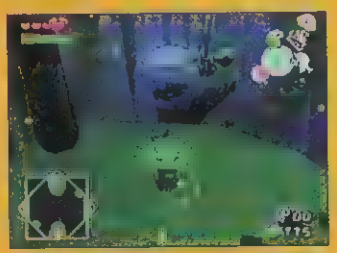
95 – Antes de entrar em Forest Haven, siga para a ilha em que abriu o alçapão. Entre nele, converse com o rapaz do balcão, tire uma foto dele, e entregue-a. Converse novamente e ele lhe mandará voltar amanhã. Saia e conduza o Song of Passing duas vezes, entre e uma estátua dele estará em uma das salas. Essa é a Nintendo Gallery, para completá-la fotografe todos os personagens do jogo, mestres, inimigos, pessoas das cidades e entregue uma por dia para o balconista

96 – Entre em Forest Haven, vá para a plataforma e salte na direção da ilha antes vista em close, (sempre colocando o vento na direção em que for saltar). Chegando, você verá um ciclone que a circula. Espere-o passar na sua frente, salte dentro dele e Link será jogado para cima. Só assim você terá altitude o para chegar em Forbidden Woods

97/98 – Vá para o lado direito da sala e pegue o mapa no baú. Colete uma noz gigante no canto esquerdo e arremesse-a, de longe, na planta que bloqueia a porta do centro

99 – Mate as Boko Babas, pegue um dos bastões que elas deixam e queime a planta que está bloqueando o baú

100/101 – Use as flores e a Deku Leaf para subir até a próxima porta. Pegue a Bomb Flower e exploda a planta que está bloqueando o caminho



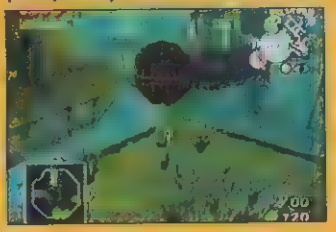
102 – Use a Deku Leaf para girar o Swit e trazer a gôndola até você. Acerte o Swit novamente para atravessar a sala

103 – Para matar os Peahats, acerte-os com a Deku Leaf e, em seguida, dê espadadas neles

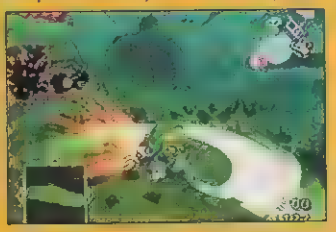
104 – Atravesse a sala com a gôndola. Pegue a noz gigante, volte para a gôndola, coloque-a no chão. Atravesse a sala novamente e atire-a na planta que bloqueia a porta

105 – Você não pode chegar próxima a noz, pois os tentáculos podem atingí-lo. Empurre-a para o outro lado com a Deku Leaf, atravesse a sala pelo canto, pegue a noz e atire-a na planta que bloqueia a porta

106 – Suba para o canto direito e use o gancho para se balançar para a próxima plataforma. Continue saltando de plataforma em plataforma para ir de encontro a noz

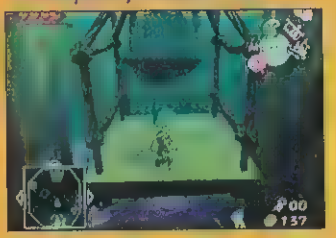


107 – Pegue a noz e salte rapidamente para a plataforma pendurada na sala. Vá para a porta a sua esquerda e acerte a planta que a bloqueia, antes que a noz se exploda



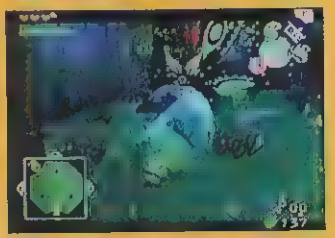
108 – Quando os espinhos grudarem em você na sala, segure B e solte para girar com a espada e matá-los

109 – Ande devagar para não ser atingido pelos tentáculos que surgirão. Vá para o canto esquerdo da sala, pegue a Bomb Flower e exploda as madeiras que bloqueiam as duas portas. Pegue o Compass ao seu lado, volte pelo mesmo caminho e atrevesse a sala até a outra porta pelo lado direito



110 – Depois de pegar a chave no baú da sala anterior, volte a sala com uma plataforma no centro e entre pela porta com a fechadura. Atravesse a próxima sala usando a gôndola

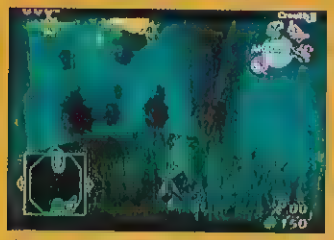
111 – Mate as Boko Balas e suba nas folhas. Use a Deku Leaf para chegar a próxima flor e alcançar o outro nível



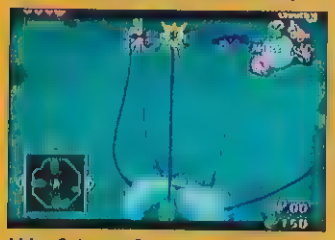
112 – Acerte o inimigo com a Deku Leaf para derrubá-lo do céu e dê espadadas nele

113 – Depois de vencê-lo, pegue o Boomerang que está no baú no canto da sala. Com ele, você pode acertar até cinco alvos ao mesmo tempo. Mire nos dois cristais que estão acima da porta e acerte-os ao mesmo tempo para destrancá-la

114 – Volte a sala das folhas e mire na porta com as duas plantas e acerte-as com o Boomerang



115 – Corte as plantas no seu caminho usando o Boomerang e atravesse a sala com a Deku Leaf



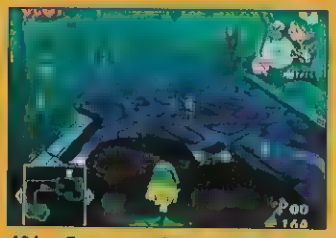
116 – Suba na flor pendurada na sala, mire com o Boomerang nos cinco cabos e acerte-os ao mesmo tempo

117 – Destrua os espinhos com o Boomerang e siga para o lado direito

118 – Corte os cabos ao mesmo tempo, usando o Boomerang

119 – Pegue a Bomb Flower de um dos lados da sala e exploda as tábuas que bloqueiam a porta do outro lado

120 – Suba pelas plataformas, atravesse a sala com a gôndola, pegue a Bomb Flower no canto e arremesse-a dentro do buraco acima da estrutura do centro da sala. Conseguindo explodir a planta de dentro do buraco, caia nele. Pegue o conteúdo do baú e retorne para a sala anterior



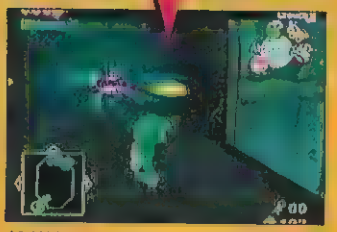
121 – Corte os cabos que seguram a flor novamente e use a Deku Leaf para navegar através da sala

122 – Suba na estrutura e acerte os cinco cristais ao seu redor ao mesmo tempo. Desça e pegue o conteúdo do baú: Boss Key

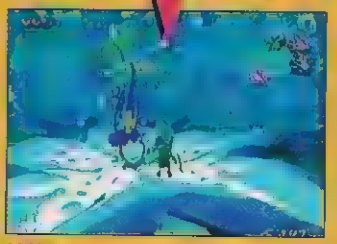
123 – Suba na estrutura novamente e use o gancho para se balançar até uma porta um pouco a sua frente

124 – Volte para a sala da flor, acerte o Swit no chão com a Deku Leaf e use a flor para saltar para dentro do furacão. Utilize novamente a Deku Leaf para subir para o próximo nível

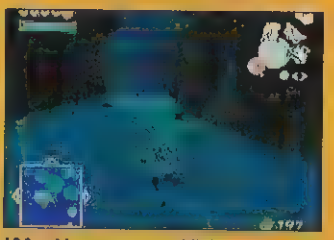
125 – Não deixe de matar todos os inimigos e um baú surgirá no canto da sala



126/127 – Pegue um bastão e queime as tábuas que bloqueiam a Warp. Use-a e volte para a primeira sala de Forbidden Woods. Passe para a sala seguinte e suba pelas flores até um pouco acima da porta que entrou anteriormente. Você encontrará um baú. Destrua-o com o Boomerang, pegue o Treasure Map, retorne a Warp e volte para o mesmo local

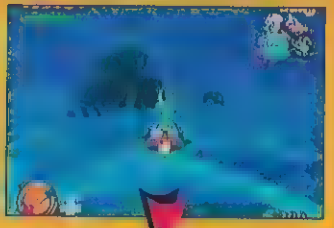


128/129 – Para matar a Kalle Demos, corte primeiro seus tentáculos que a seguram no teto e, em seguida, acerte com uma espadada a flor no centro dela. Faça isso bem rápido antes que ela se feche



130 – Navegue para NW até chegar nas coordenadas D2. Atravesse a ilha que encontrará pelo caminho central

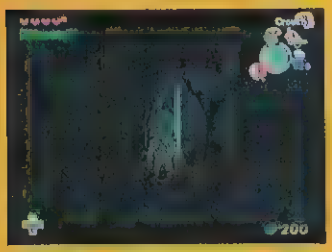
131 – Do outro lado, entregue a Town Flower para o comerciante que ganhou do esquimó, pague 10 Rupees e receberá a Sea Flower



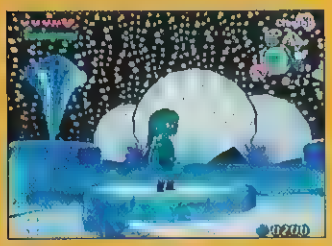
132/133 – Suba na pequena ilha a frente de onde você está e voe para a plataforma que está na ilha a sua direita. Use o vento para NW

134 – Navegue para Windfall. Vá para atrás do Bomb Shop, use as videiras para subir e entrar. Você verá os piratas fazendo um assalto. Durante a conversa deles, eles repetirão três vezes o Password que serve para entrar em seu navio. Anote-o e vá para o navio deles

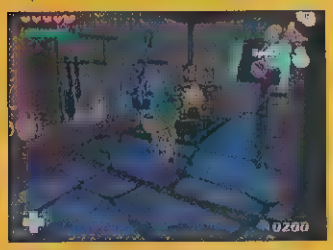
135 – Desça pela escada e você terá que atravessar novamente a sala se balançando, sem as plataformas. Para isso, se pendure na corda, segure R para parar de balançar e aponte Link na direção da próxima corda



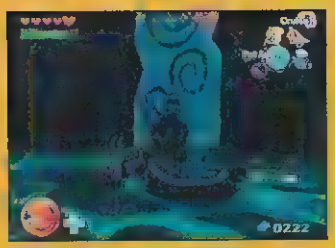
136 – Navegue até Outset Island e suba até a floresta onde Link conheceu Tetra. Exploda uma rocha e salte no buraco



137 – Fale com a fada e depois capture uma com o Bottle

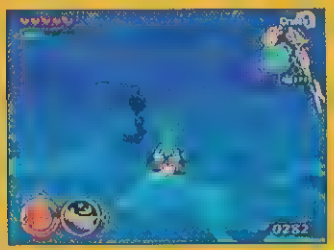


138 – Vá a casa da Grandmothers, fale com ela e solte a fada. Você vai salvar a vida dela e ganhará a Granny`s Soup, que restaura Link totalmente, dobra o poder dos ataques, pode ser usada duas vezes e a qualquer momento do jogo, você pode vir buscar mais

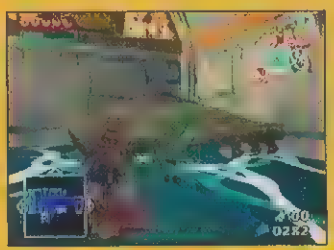


139 – Circule a ilha até ver uma enorme placa de pedra. Destrua-a usando bombas e entre na caverna

140 – Você tem três marcas no mapa por onde tem que passar. Passe em frente a uma estátua que tem em cada uma das três ilhas

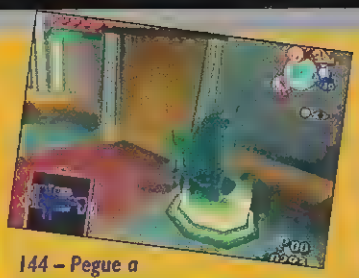


141 – Antes de subir na ilha que está na posição C6, converse com os mergulhadores que estão num barco ao lado dela e receba mais um Treasure Map



142 – Dentro da torre, vá para a direita e espere a água baixar para passar pela porta

143 – Suba nas caixas e espere a água subir para atingir as partes marcadas nas paredes com bombas. Saia da sala e vá para a próxima porta do lado direito



144 – Pegue a estátua e coloque-a em cima do botão para manter a porta aberta

145/146 – Desça no fundo do poço e empurre a caixa em cima do botão. Suba pelas escadas. Atravesse a ponte de luz que surgirá quando a água abaixar e pegue o pilar do outro lado. Volte para a sala anterior

147 – Encaixe o pilar na marca do chão e vá até a porta que se abrirá

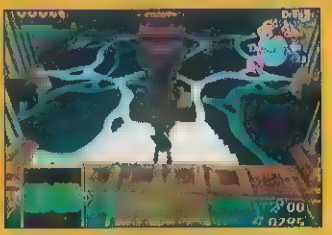
148 – Coloque a estátua em cima de um dos botões e leve Link para cima do outro botão para a porta se abrir

149 – Arraste as caixas para o centro da sala até criar uma ponte. Calcule os saltos de Link com os espaços das caixas para não errar. Suba, pegue o bastão, acenda em uma das tochas, atravesse a ponte e acenda as duas outras tochas do lado oposto

150 – Volte a sala principal e, dessa vez, vá para o lado esquerdo. Acerte bombas nas partes marcadas na parede e atravesse com Link

151 – Vá ao nível superior, desça e acenda as duas tochas com o bastão antes que a água inunde a sala

152 – Entre na sala no nível superior, mate a caveira e pegue a chave que está no baú. Saia da sala e vá para a porta do nível inferior



153 – Mate todos os Chuchus e uma escada de luz surgirá. Suba, pegue o pilar, mas só desça depois que a água abaixar. Saia da sala e encaixe o pilar no local marcado. Siga para a porta que se abrirá

154 – Atravesse a sala levando as duas estátuas, arremesse-as para o

centro e use-as como barreira para não ser atingido com o laser. No espaço entre os tiros, continue arremessando-as até chegar ao outro lado. Coloque cada homem em cima de um dos botões e leve Link em cima do terceiro botão

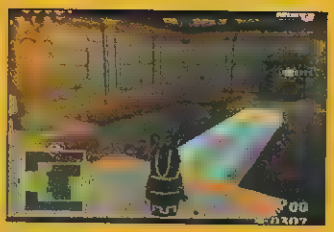
155 – Depois de usar as plataformas para subir até essa sala, entre na porta que tem um símbolo aceso

156 – Para matar os Yelloow Chuchus, acerte-os com o Boomerang e dê espadadas neles

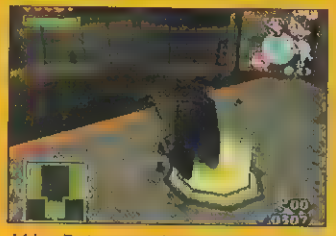
157 – Atravesse a sala pela plataforma de luz e leia a inscrição na lápide. Pressione R para chamar a estátua e ela te seguirá. Salte carregando-a

158 – Vá em frente a lápide que surgiu no salão principal e use o Wind Waker para conduzir o Command Song. Digite ←, centro, →, centro

159 – Atravesse a sala com o gancho e siga para a porta na sua frente



160 – Chame a estátua pressionando R, leve Link em cima do botão e conduza o Command Song. Quando controlar a estátua, atravesse a sala pela ponte de luz e pressione Start para voltar a comandar Link



161 – Deixe a estátua em cima do botão e vá para a porta lateral

162 – Enfrente o Moblin. Para tirar sua armadura, fique parado na sua frente e espere o momento em que será atacado. Assim que sua espada ficar verde, pressione A. Link saltará nas costas dele e soltará sua armadura. O nome do comando é Perry

163 – Com o arco, acerte o emblema de olho na parede e surgirão plataformas voadoras. Pegue a estátua que você deixou em cima do botão e a leve ao salão central

164 – Todas as estátuas criarão vida e atacarão. Acerte uma flechada para paralizá-las e dê uma espadada na pedra roxa nas costas delas

165 – Vá para a porta da direita que se encontra na sala com uma balança gigante. Destrua a parede marcada com uma bomba e pegue o conteúdo do baú

166 – Ative as plataformas paradas, acertando uma flechada no olho

167 – Depois de pegar a chave no primeiro baú, continue subindo e acerte uma flechada no olho acima da sala, perto da porta. Pegue o conteúdo do baú e saia da sala

168 – De volta a sala das balanças, arremesse duas estátuas de um lado da balança e use o outro lado para atravessar a sala

169 – Suba na caixa e use a Deku Leaf para voar sobre os lasers, até a próxima estátua. Pressione R para chamar a estátua e conduza o Command Song. Passe com a estátua pelos lasers e pressione o botão do outro lado da sala. Saia da sala

170 – Pressione um dos botões com a estátua e o outro com Link e volte para a sala da balança. Coloque três estátuas na balança para atravessar carregando a estátua

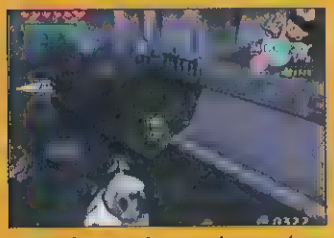
171 – Destrua os lasers brancos com flechadas e use o Roll para se esquivar dos rosas

172/173/174 – Para matar Gohdan, acerte duas flechadas no olho que está na palma de cada uma das mãos dele. Em seguida, acerte os olhos dele com várias flechadas e, quando ele cair no chão, jogue uma bomba dentro da boca dele. Não se preocupe com a quantidade de munição, pois você ganhará mais

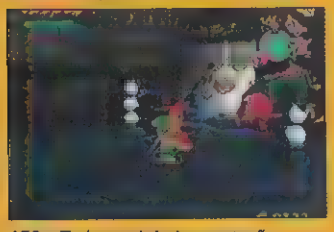
175 – Suba até o final da rampa e vá até o sino. Para tocá-lo, use o gancho

...

176 – Ignore os inimigos congelados que encontrará no castelo e vá até o símbolo da Triforce. Arraste os triângulos para as marcas no centro



177 – Entre no buraco, desça pelas escadas e ganhe a espada lendária



178 – Todos os inimigos estarão descongelados. Mate-os para conseguir sair do castelo

179 – Entre novamente na torre, vá para a porta do lado esquerdo do nível superior e acerte uma flechada no olho que está na parede. Pegue o Treasure Map no baú que aparecerá

180 – Volte a Forsaken Fortress, na coordenada A1. No caminho, procure um ciclone mais forte que os outros. Deixe ser pego por ele e verá um garoto pink. Acerte rapidamente três flechadas nele, senão você será teleportado de volta para a torre. Conseguindo isso, você irá aprender a Ballad Of Gales: ↓→←↑

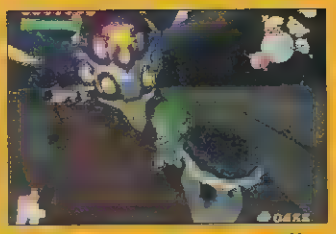
181 – Com as bombas, destrua a porta

182 – Enfrente Shadow. Esquive-se das esferas de energia que ele atira e, quando ele descer no chão, acerte-o com espadadas

183 – Bata com o martelo nos pinos para passar

184 – Vá até a última sala do lado direito do mapa e pressione o botão escondido atrás dos barris para abrir a cela, e pegue um Piece Heart dentro do baú. O caminho será igual ao da outra vez que esteve aqui

185 – Use a Deku Leaf para cruzar as salas



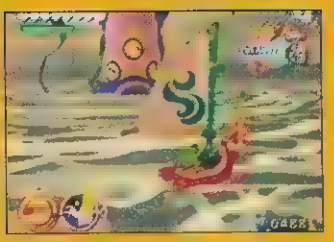
186 – Encontrando o Helmaroc King, suba correndo pelas plataformas em espiral e, no final, dê uma martelada na cabeça dele para abrir passagem

187 – Para matá-lo, acerte três marteladas na cabeça dele e quebre seu capacete. Depois, acerte sua cabeça com espadadas. Quando ele der vôos rasantes, esquive-se usando o Roll

188 – Suba até o final da rampa, encontre com Tetra e descubra seu destino. Entre no castelo com ela e vá até onde pegou a espada lendária

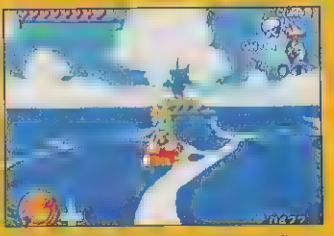
189 – Use a Ballad Of Gales e se teleporte para a posição B2. Você surgirá em uma ilha de fadas

190 – Retorne a Outset Island, vá até a casa de Orca e lute com ele. Você poderá atingí-lo 1000 vezes, mas pare na 500ª vez, para ganhar um Piece Heart. Se ele te atingir mais de duas vezes, terá que recomeçar. Use o escudo para bloquear seus golpes e nunca use Perry contra ele

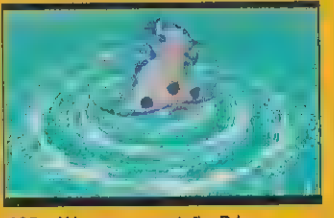


191 – Navegue para a posição B6, pare no centro do quadrante e olhe em volta com seu telescópio, procurando um grupo de andorinhas voando em círculos. Você enfrentará o Giant Squid, de oito olhos. Atinja a maioria dos olhos com seu Boomerang, até destruir todos

192/193 – Surgirá no mar uma marca de luz. Memorize seu lugar, pois quando se aproximar, ela sumirá. Quando chegar no ponto exato, jogue o gancho, segure o botão do controle até chegar no fundo do oceano. Se fizer tudo corretamente, você encontrará um tesouro. Caso contrário, continue tentando



194 – Se teleporte para a posição B4 e navegue até achar uma ilha com uma concha gigante em cima. Entre na concha e encontrará mais fadas, que aumentarão a quantidade de bombas para você carregar



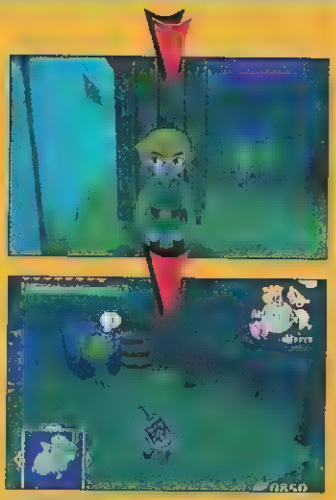
195 – Vá para a posição D1 e

encontrará um Giant Squid de quatro olhos. Mate-o e uma fada aparecerá e dobrará seu medidor de mágica. Vá para a posição C3 e enfrente mais um Giant Squid. Siga para a posição D3

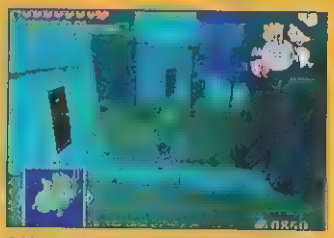
196 – Procure por esse submarino e mate todos os inimigos dentro dele para pegar mais um Treasure Map. Siga até a jangada e, usando o gancho, roube do Moblin a Joy Pendant. Para a próxima parte, você precisará de 50 desses, por isso, entre e saia do navio até roubar 50 Joys Pendants

197 – Vá até a Dragon Roost Island e procure um rochedo no paredão. Acerte uma flecha de fogo em uma das Bomb Flowers que está ao lado desse rochedo e cairá um baú. Pegue o Treasure Map dentro dele

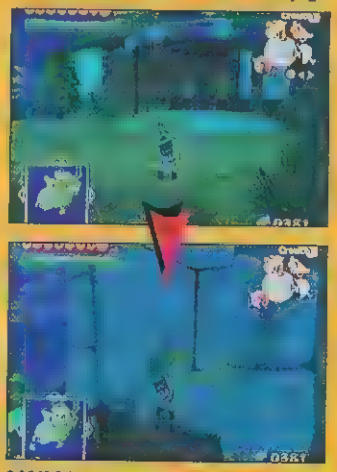
198 – Retorne ao Windfall, suba no arco e tire uma foto da lua cheia. Se a lua não estiver cheia, conduza o Song Of Passing até o dia em que ela estará. É importante não ter nenhuma nuvem na frente dela



199/200/201 – Procure pela garota loura, fale com ela e suba pela escada. Quando ela começar a correr, siga-a em silêncio e se esconda dela. Ela entrará dentro do estande do esquimó e, quando ela estiver de costas, pegue-a. Ganhe mais um Bottle



202 – Desça e entre pela porta vermelha. Fale com o esquimó e ele fará um leilão. Para ganhar, procure dar lances nos últimos 30 segundos. Sempre que der lances de 20 Rupees, os outros ficarão tontos e não darão. Para o lance, pressione A diversas vezes. Participe do leilão três vezes. Para isso, quando ganhar algum, saia e entre novamente na sala. Seu objetivo é ganhar dois Treasures Maps e um Piece Heart. Salve o jogo

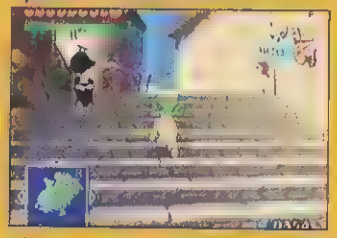


203/204 – Caminhe pelo lado esquerdo da casa que tem uma roda gigante. Suba pela escada atrás dela, até um botão, coloque o vento na direção norte e aperte o botão

205 – Entre na casa, suba na roda gigante e, quando passar em frente ao tubo, acerte uma flecha de fogo dentro dele para acendê-lo. Você verá um baú surgir ao lado da ilha. Volte e converse com o controlador da roda, e ele lhe dará um Piece Heart

206 – Na casa, fale com o homem do andar debaixo e participe do jogo de Batalha Naval. Ganhe três vezes. Na primeira, você ganhará um Piece Heart, na segunda, um Treasure Map e, na terceira, além de ganhar, você terá que afundar os navios com menos de 19 tiros para bater o recorde e ganhar o outro Treasure Map

207 – Siga para o canto da ilha, ao lado da Bomb Shop e use a Deku Leaf para chegar ao baú que apareceu ao lado da ilha



208 – Toque o Song Of Passing uma vez para amanhecer, converse duas vezes seguidas com o garoto sentado na escada e mostre a foto da lua. Você ganhará mais um Treasure Map

209 – Converse com as duas mulheres e vá até a roda gigante

210 – Salte da roda gigante para essa varanda e entre na sala

211 – Pegue o conteúdo dos dois baús e siga para o buraco entre eles

212 – Tire uma foto de Lenzo conversando com uma mulher e mostre-a para as duas mulheres que você conversou antes da roda gigante. Você ganhará mais um Treasure Map

213 – Em frente a roda gigante, tem uma escola (uma porta com uma lousa ao lado). Entre e converse duas vezes seguidas com a professora. Saia, fale com o garoto de chapéu e brinque com ele

214 – Siga até a árvore próxima a caixa de correio, bata nela com o Roll e um garoto cairá dela. Persiga-o e encoste nele para pegá-lo. Continue usando o Roll para se locomover mais rápido

215 – O segundo garoto está atrás do Bomb Shop no mesmo local das videiras

216 – Vá até o homem que fica dançando em frente a lápide e olhe atrás dela para achar o terceiro garoto

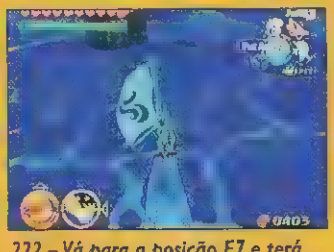
217 – Passe por um dos arcos para fora do pátio principal da cidade e, no canto direito, você encontrará o último garoto escondido atrás de um arbusto

218 – Depois de achar todos os garotos, entre na escola e converse novamente com a professora. Ao sair, o garoto de chapéu falará para você que a professora adora Joys Pendants. Vá até a árvore ao lado do Bomb Shop e use o Roll para derrubar um Joy Pendant. Retorne a escola e entregue para a professora os 51 Joys Pendants que encontrou e ela lhe dará um Piece Heart e o Cabana Seed

219 – Fale com o esquimó em seu estande e com a garota de laranja. Tire uma foto dela e procure pela cidade o homem que você viu conversar com ela da outra vez. Mostre a foto dela para ele, volte e fale com ela novamente. Toque o Song Of Passing duas vezes e vá até o Café (é uma escada que fica ao lado do estande do esquimó). Fale com o casal lá dentro e ganhe mais um Piece Heart

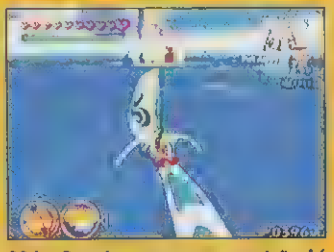
220 – Suba pelas escadas ao lado do arco e entre na casa. Converse com a garota e pegue uma carta para enviar para Moe. Coloque a carta na caixa do correio. Toque o Song Of Passing duas vezes, volte até a casa e assista uma briga. Saia da casa, vá até o Café e pegue a carta com o PostMan. Entregue a carta para a garota

221 – Fale com o pai da menina e entregue 20 Skull Necklaces a ele



222 – Vá para a posição E7 e terá mais uma ilha de fadas. Entre nela e fale com a fada. Saia e vá para a posição E5, procure por um Giant Squid, mate-o e pegue o tesouro. Siga para F6 e procure por esse par de ilhas. Encontrando o comerciante, mostre para ele a Exotic Flower. Ele a trocará pela próxima peça

223 – Siga para F5 e procure por um comerciante que está navegando próximo a essa ilha. Compre mais um Bottle dele por 500 Rupees. Vá para a posição G5 e você encontrará mais uma ilha de fadas. Elas aumentarão a quantidade de flechas para você poder carregar.



224 – Se teleporte para a posição A6 e navegue até a posição A5. Você encontrará um vulcão nesse quadrante. Acerte uma flecha de gelo e você acabará com a lava

225 – Dentro do vulcão, você terá 5 minutos para atravessá-lo, matar os dois Magtails e pegar o baú que aparecerá. Vá até a estátua e arremesse-a para poder sair do vulcão

226 – Siga para a posição C2 e verá uma ilha congelada. Acerte uma flecha de fogo nela e entre

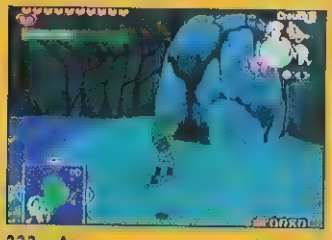
227/228 – No caminho, acerte uma flecha de fogo nessa pedra de gelo para pegar o Treasure Map no baú. Você terá 5 minutos novamente. Ande devagar para não deslizar e cair

229 – Depois de pegar as Iron Boots, calce-as e vá para o canto que está ventando. Pule no buraco e, na parte de baixo, descongele todos os inimigos com a flecha de fogo e, em seguida, mate-os. Saia da ilha

230 – Passe por Outset Island. Pegue o porco e leve-o através da ponte até o local com duas marcas de terra. Coloque-o na segunda marca e jogue no chão All-Porpuose. Ele cavará um Piece Heart para você

231 – Vá para a posição D1 e pare no meio da praia. Use Hyoi Pear, controle uma andorinha até o topo da montanha e pegue um Piece Heart com ela

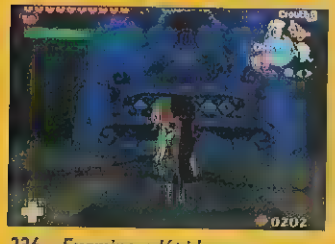
232 – Vá até a lápide dentro da ilha e conduza a Earth God's Lyric: ↑↓↓ centro → ← centro. Parta para Dragon Roost Island



233 – Atravesse a caverna e siga para a praia em frente a pequena ilha, onde aprendeu a Wind Requiem. Pegue a pedra e arremesse-a. Entre no buraco abaixo dela

234 – Aqui tem seis portas. Comece entrando pelas portas com as tochas apagadas, mate todos os inimigos dentro de cada sala e a tocha se acenderá. Faça isso até acender todas elas e uma porta se abrirá. Entre por ela e pegue o conteúdo do baú

235 – Use o gancho para passar para o outro lado de Dragon Roost e encontrará Medli. Conduza a Earth God's Lyric e ela irá segui-lo



236 – Examine a lápide novamente e conduza a Earth God's Lyric junto com Medli e uma porta se abrirá

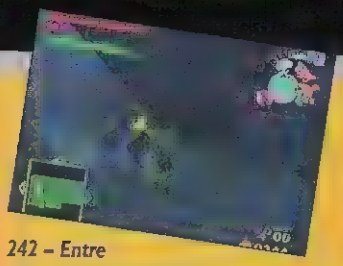
237 – Pegue Medli e salte. Ela o levará para o outro lado

238 – Voe para cima de uma das colunas, posicione Link em cima de um dos botões, toque a Command Song e voe com Medli até o botão da outra coluna

239 – Mate os Chuchus, atraindo-os até a luz e quando eles virarem pedra, martele-os. Controle Medli, vá com ela para baixo da luz e use a arpa para refleti-la no baú nas estátuas. Abra a Warp usando flechas de fogo e queime os tapetes pendurados nas paredes

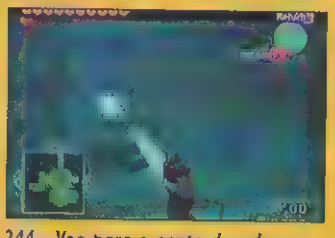
240 – Use Medli para refletir a luz e dispersar o nevoeiro. Aperte o botão usando Link

241 – Suba pela escada e arraste a caixa para a luz entrar. Use Medli e reflita a luz para aparecer o baú. Volte para a sala do nevoeiro, mas ainda não entre na outra porta



242 – Entre na sala com uma fechadura na porta, mate os Chuchus, mas deixe dois pretos transformados em estátuas para colocar em cima dos botões. Pegue Medli, suba pela escada correndo, empurre o bloco, volte e mate todos os Chuchus que sobraram

243 – Empurre a primeira caixa para o lugar indicado. Use Medli para refletir a luz na estátua e nos símbolos do Sol na parede. Empurre as caixas restantes, verifique a passagem aberta na parede e siga para a próxima sala



244 – Voe para o canto da sala e reflita a luz nas estátuas para destruí-las. Pegue o conteúdo do baú, suba pela escada e entre pela porta da esquerda

245 – Deixe Medli na parte de cima, desça e se aproxime devagar das tumbas, uma de cada vez. Enfrente os mortos-vivos e pegue a chave na última tumba

246 – Volte para a sala anterior, entre pela porta trancada e enfrente os esqueletos. Atinja-os com uma bomba para desmontá-los e acerte espadadas em suas cabeças

247 – Depois de pegar o Mirror Sheld no baú, reflita a luz no símbolo do Sol acima da porta, para abri-la

248 – Leve Medli para a mesma posição em que destruiu as estátuas e reflita a luz no chão. Vá com Link até ela e reflita-a no símbolo do Sol que está na parede

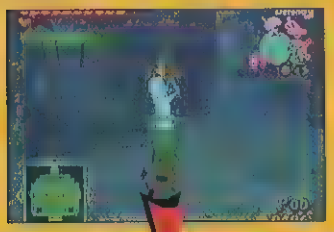
249 – Reflita a luz na estátua e mantenha-a direcionada para a parede para poder refleti-la no símbolo do Sol no final do corredor

250 – Na sala do nevoeiro, voe para o chão, entre na porta a esquerda e vá até a sala que tem dois FloorMasters. Mate-os e coloque Medli em cima do botão. Entre com Link na sala e reflita a luz nos símbolos do Sol que estão na parede

251 – De volta a sala do nevoeiro, posicione Medli de um dos lados da sala e reflita a luz em um dos olhos da estátua. Faça o mesmo com Link do outro lado

...

252 – Acerte duas flechas de gelo seguidas para matar as caveiras azuis. Atravesse a ponte e conduza a Earth God's Lyric junto com a Medli

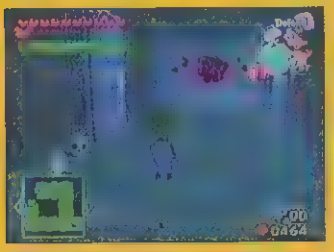


253/254 – Reflita a luz nos mortos-vivos antes de matá-los e nos espelhos para destruir as estátuas. Entre primeiro na sala à direita

255 – Atravesse a sala esquivando-se dos FloorMasters. Pegue o conteúdo do baú e o nevoeiro acabará. Volte, mate os FloorMasters e outro baú aparecerá. Retorne a sala anterior

256 – Na sala à esquerda, mate o primeiro FloorMaster com flechas de fogo, atravesse a sala, martele o Switch, arraste a estátua e mate o segundo FloorMaster. Retorne a sala anterior e passe pela porta

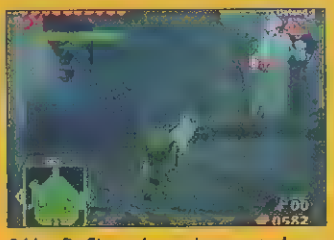
257 – Aponte a luz nos Poes para que eles fiquem sólidos, mate-os e destrua as estátuas com a luz



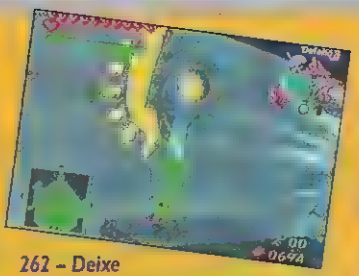
258 – Ande bem devagar e abra uma tumba por vez. Siga em frente e volte para pegar o caminho da direita

259 – Queime as tábuas que bloqueiam a Warp a sua direita e desça pela porta a sua esquerda

260 – Voe com Medli para o pilar no centro da sala e aperte o botão



261 – Reflita a luz e destrua todas as estátuas. Arraste os espelhos para os locais indicados e destrua todas as paredes com o símbolo do Sol



262 – Deixe Medli de um lado da sala refletindo a luz no olho da estátua. Faça o mesmo do outro lado

263 – Mate as duas caveiras e o Moblin de armadura com flechas de gelo. Após vencê-los, pegue a Boss Key e volte para a sala anterior

264 – Entre no corredor que apareceu quando você estava destruindo os símbolos do Sol. Passe pela porta, posicione Medli na parte de cima da sala e siga para a parte inferior. Use Medli para refletir a luz na porta de uma das tumbas e ela se abrirá. Mate o monstro e repita o processo até abrir todas as tumbas. No final, aparecerá um baú. Volte a sala da Warp e atravesse voando para a porta da sala do mestre

265/266 – Reflita a luz no Poe gigante e ele ficará sólido. Arremesse-o contra uma das colunas de espinhos e ele se multiplicará em tamanhos menores. Mate todos que conseguir antes que ele fique gigante novamente. Repita a operação até não restar mais nenhum

267 – Vá para o outro local indicado no mapa, use as Iron Boots para passar pelo vento, martele a estátua, verifique a lápide e aprenda a Wind Song. Siga para Forest Haven

268 – Não suba até a caverna. Na primeira bifurcação siga à esquerda, use o gancho e se balance para dentro da cachoeira. Você verá notas musicais subindo pela água. Conduza a Wind Song para Makar e retorne ao local indicado no mapa

269 – Conduza a Wind Song em frente a lápide junto com Makar e uma porta se abrirá

270 – Desça e mate todos os inimigos. Conduza o Command Song e leve Makar até as marcas no chão para ele plantar árvores. Vá até o outro extremo da sala e pressione A diversas vezes para Makar voar. Suba na plataforma, posicione-o em cima do botão e aperte Start para voltar a controlar Link. Suba na mola e coloque a Iron Boots. Em seguida, tire-as e a mola arremessará Link para cima. Combine essa operação com a Deku Leaf e atravesse pela sala

271 – Levante a ponte pressionando o botão, arremesse Makar por cima e use o Roll, passando sem ser atingido

272 – Use a Command Song. Makar deve voar de plataforma em plataforma plantando árvores para a porta se abrir. No final, Makar será capturado

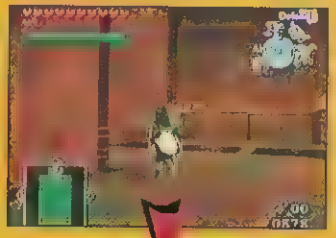
273 – Você poderá ver Makar preso nessa sala. Ignore-o e prossiga para a próxima porta

274 – Passe pela armadilha, salte para o fundo da sala, atravesse-a e use a mola para subir do outro lado. Pegue o conteúdo do baú na abertura à esquerda e siga para a próxima sala

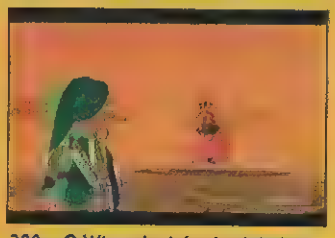
275 – Equipe a Deku Leaf e salte na direção do ventilador. Ele lhe dará altitude suficiente até o botão que abre a ponte. Voe primeiro em frente para pegar o conteúdo do baú, volte e voe pelo corredor lateral para a próxima porta, sempre usando os ventiladores para manter a altitude

276 – Pressione o botão usando as Iron Boots e salte para o fundo da sala

277 – Mate todos os inimigos e entre pela porta destrancada

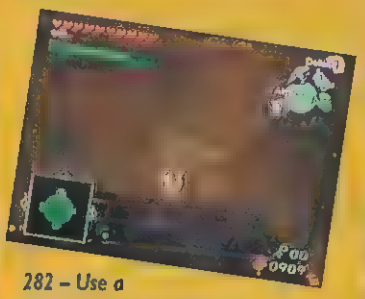


278/279 – Suba em uma das placas de madeira e calce as Iron Boots. Arraste a caixa com a mola para cima do símbolo no chão e a outra do lado dela para subir na mola. Pegue a chave no baú, saia da sala, entre novamente e repita o processo até quebrar todas as placas. No final, aparecerá outro baú com um Treasure Map. Volte para a sala anterior e entre pela porta trancada



280 – O Wizzrobe irá criar inimigos infinitamente. Mire seus ataques, use flechas de gelo e ele morrerá

281 – Mire com a Hookshot no alvo que está na parede, suba e martele o botão



282 – Use a Hookshot para subir pelas plataformas. No meio do caminho, atravesse a sala para o lado do baú e use a Deku Leaf. Continue subindo até a cela onde Makar está preso

283 – Pare ao lado da cela, calce as Iron Boots e mire com a Hookshot no alvo da cabeça dela. Pegue o Makar e vá para a porta ao lado

284 – Mate o Wizzrobe, voe com Makar para o outro lado da sala e mire com a Hookshot nas árvores para que Link possa subir também

285/286 – Mate as caveiras com flechas de gelo, use Makar para plantar árvores e atravesse a sala. Coloque-o em cima de um dos botões e vá para o outro. Nesse nível, tem uma sala onde Link não esteve, volte pelo mesmo caminho e, na sala onde Makar foi capturado, siga pela porta em frente e não pela lateral

287 – Passe pela ponte, conduza a Wind Song junto com Makar e passe pela porta que se abrirá

288 – Mate os três Moblins de armadura e pegue a Boss Key no baú

289 – Salte para baixo do ventilador e plante árvores

290 – Use o ventilador para empurrar Link e Makar até o ponto mais alto da sala. Pegue o conteúdo no baú e passe pela porta

291 – Mate as estátuas e pegue a última chave

292 – Salte para baixo do ventilador e passe pela porta trancada

293 – Use a Hookshot para subir pelas plataformas, arranque as estátuas das paredes combinando a Hookshot com as Iron Boots e você encontrará alguns Moblins. Mate-os e surgirá um baú com um Treasure Map

294 – Voe acima dos ventiladores com Makar, plante uma árvore, mas não se aproxime do Floormaster. Link deve mirar a Hookshot na árvore para atravessar a sala

295 – Calce as Iron Boots e arraste uma caixa para bloquear a primeira armadilha. Faça o mesmo com a segunda armadilha, pegue Makar e encoste-o na caixa de forma que o vento não o empurre. Pegue a última caixa e empurre-a para dentro do vão. Puxe a caixa que está bloqueando a primeira armadilha e bloqueie a terceira. Pegue Makar e termine de atravessar a sala

296 – Mire a língua de Molgera com a Hookshot, puxe-a para perto e dê espadadas nela. Mate os pequenos vermes que Molgera manda antes de executar um novo ataque

297 – Recolha todos os tesouros espalhados. Comece no setor B1, e navegue para o sul até o final do mapa. Siga para leste até a próxima coluna e navegue para o norte. Faça isso até acabar. Em todos os setores, procure o peixe que está saltando como um golfinho, dê All-Purpose a ele, e receba um mapa detalhado do setor. Compare com o Treasure Map correspondente e o X marcará o local do tesouro. Recolha-o com o gancho

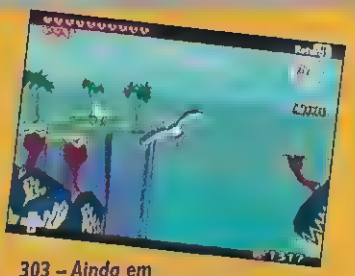
298 –No caminho terão várias fortalezas, destrua todos os barcos e canhões e surgirá um baú em cima de uma das torres. Aproxime-se da bandeira na entrada da fortaleza, aponte a Hookshot e suba na muralha. Vá para o ponto mais alto que avistar, coloque o vento na direção da torre com o baú e use a Deku Leaf para chegar nele. Faça isso em todas as fortalezas que encontrar, para recolher os mapas e Piece Hearts que estão guardados

299 – Entre nos submarinos, mate os inimigos e aparecerá um baú. Nele, você conseguirá mapas e Piece Hearts

300 – Nos setores, onde encontrar torres, destrua os canhões, suba e mate todos os inimigos. No conjunto de três torres, use a Deku Leaf e salte da central para o ciclone assim, conseguirá altitude para chegar na mais alta. Elas também terão baús com mapas e Piece Hearts

301 – Lute com os navios de guerra, alguns deixarão a marca de luz, indicando um tesouro. Recolha-os sempre, alguns são importantes, principalmente o do navio com capacete dourado e o dos dois outros que estão com ele

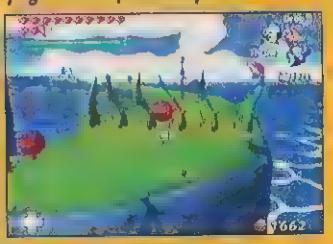
302 – Chegando em Needle Rock Isle, setor E1, acerte uma flecha de fogo no bloco de gelo na ilha e salte no buraco embaixo. Acenda as seis tochas com flechas de fogo, encontre-as com o telescópio, algumas estão bem longe e difíceis de serem vistas



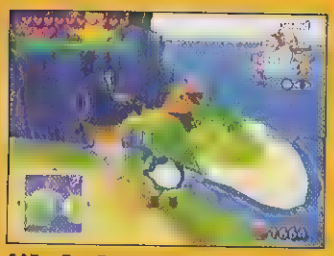
303 – Ainda em Needle Rock Isle, use uma Hyoi Pear e controle uma andorinha. Siga até o topo do rochedo e acerte o Switch. Suba fazendo um espiral em volta do rochedo (cuidado com os pássaros, para não perder o controle)

304 – Em Diamond Steppe Island, setor F1, vá ao topo e salte no buraco. Você verá o mesmo local em que acendeu as tochas só que, dessa vez, com várias Warps. Em cada sala, só uma das jarras serve para continuar, as outras irão levá-lo ao início novamente. Memorize todas que você acertar, porque caso volte, a ordem continuará sendo a mesma. Pegue no baú o Ghost Ship Map

305 – Verifique no Ghost Ship Map, a fase da lua em que o Ghost Ship estará em Diamond Steppe. Use o Song Of Passing e passe os dias até chegar na mesma fase da lua. Navegue para dentro dele, mate todos os inimigos, suba pela escada e pegue um Triforce Map



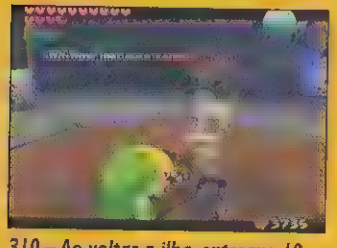
306 – Em Horseshoe, setor G1, jogue mini-golfe, acerte a noz nos buracos e empurre-a com a Deku Leaf para tirar os tentáculos de seu caminho. No topo, aparecerá um baú, ignore-o. Entre primeiro no buraco, mate as Mothulas e pegue o Treasure Map 28



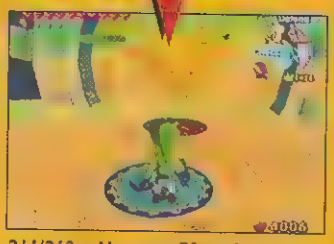
307 – Em Outset Island, suba para a direção da floresta novamente, mas não cruze a ponte. Do outro lado, tem um homem com uma luneta, olhe para o mesmo lado que ele e verá uma rocha. Salte em sua direção, pegue-a, jogue-a para longe e um buraco aparecerá

308 – Dentro do buraco, terá uma pequena sala com alguns vasos e outro buraco. São 30 níveis cheios de inimigos e você terá que matar todos. Se prepare e salte no buraco. A cada 10 níveis, terá uma sala com itens para Link se restaurar, mas nenhum inimigo deixará corações ou munição ao ser morto

309 – Depois de 30 níveis, surgirá uma sala com dois símbolos no chão. Suba no azul, conduza a Wind`s Requiem e aparecerá um baú. Pegue o Triforce Map 6 e surgirão luzes. Pare embaixo de qualquer uma das outras luzes e reflita a luz com o escudo para a estátua. Embaixo dela, terá um buraco com mais 20 níveis para descer e um Heart Piece no final



310 – Ao voltar a ilha, entregue 10 Knight`s Crest para Orca e ele o ensinará a última técnica de luta



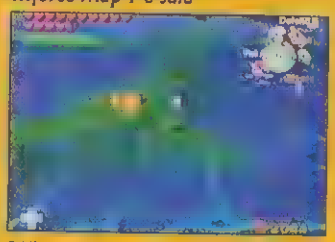
311/312 – No setor E2 terá um pequeno forte, mate os inimigos e entre nele. Toque a Wind`s Requiem sobre o símbolo e um baú vai aparecer com o Triforce Map 1

313 – Encontre novamente o comerciante de quem comprou o Bottle. Compre o Piece Heart e o Tresure Map. Suba na ilha, use bombas para destruir as rochas e entre no buraco do topo. Acenda as tochas, mate os morcegos, pegue o Treasure Map 37 e saia

314 – Em Star Island, A2, destrua a rocha maior, salte no buraco embaixo dela, vença as lutas e pegue o Piece Heart no baú

315 – Na Spetacle Island, B3, suba na ilha e fale com o rapaz, se for à noite, use o Song Of Passing para clarear, pois você só será atendido de dia. Participe de um jogo de tiro ao alvo com canhões e, se vencer, ganhará um Piece Heart. Se ganhar duas vezes, levará um Treasure Map

316 – Chegando em Stone Watcher Island, destrua a rocha e entre no buraco. Mate todos os inimigos, pare em cima do símbolo no chão e conduza a Wind`s Requiem. Pegue o Triforce Map 7 e saia



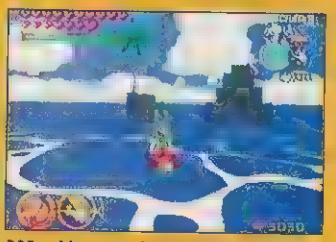
317 – Em Shark Island, F3, pressione todos os Switchs da ilha para abrir o baú. A ordem não importa, só o tempo, você tem poucos segundos para apertar todos

318 – Em Windfall Island, compre duas Town Flowes com o esquimó e vá para a escola falar com a professora sobre Volunteering. Coloque as flores nos 34 apoios espalhados pela cidade, dentro e fora das casas. Depois, fale com o homem sentado no banco próximo ao esquimó. Pegue as fotos lendárias para a Nintendo Gallery, para isso, fale com Lenzo e ele venderá uma por dia, por 50 Rupees

319 – Em Pawprint Island, B5, procure um buraco em volta da casca gigante e entre nele. Siga à direita, destrua a rocha e pegue o Joy Pendant. Continue pelo outro lado e, no final, pegue um Piece Heart. De volta à ilha, procure por um cactus em uma pequena plataforma, use a Hookshot e, para chegar nele, terá mais um buraco. Entre nele e pegue 200 Rupees

320 – Na Ilha do setor E5, vá no ponto mais alto atrás da cabana e pegue o conteúdo do baú. Vá para a porta e apresente o Cabana`s Deed para entrar. Olhe para o teto, e se pendure com o gancho no apoio. Entre no buraco dentro da lareira. Siga à direita, continue até a próxima bifurcação, siga à direita e desça pela escada. Entre no buraco que está na mesma parede que a escada e vá até o final. Pegue as Ruppes e volte. Entre no outro buraco e suba pela escada. No final dele, aperte os Switchs e desça pela escada da porta à esquerda

321 – No final, tem mais dois buracos, um a sua direita e outro a sua frente. Siga pelo da direita e pegue 100 Rupees no baú. Volte, siga pelo outro buraco. Suba pela escada, acerte o Switch, mas não entre pela porta, vá até o buraco nessa sala e salte nele. Tire os dois potes que estão na parede e terá outro buraco, siga até o final dele e suba pela última escada. Vá em cima do símbolo no chão, toque a Wind`s Requiem e pegue o Triforce Map no baú. Aperte o Switch, siga à esquerda, à esquerda novamente, passe pela porta, entre à direita duas vezes e, no final à esquerda, você verá a saída



322 – No setor A5, tem uma ilha de caixas. Suba na maior caixa do setor A5, desloque a caixa de cor diferente

e suba nela. Desloque a próxima caixa e suba, salte para a beirada do outro lado e pegue o Piece Heart no topo. Siga para próximo da outra ilha e use a Hookshot para subir nela. Entre no buraco e terá mais uma torre de caixas para subir. Desloque a caixa de um dos lados para o outro, suba e puxe a próxima caixa para fora. Desça e puxe um pouco a primeira caixa. Suba novamente e continue puxando a seguinte até ter apoio para subir e puxar a próxima. Faça isso até o final

323 – Na ilha do setor G6, participe de uma pista de obstáculos. Use a Hookshot no lado da linha de chegada que não tem ninguém. Suba e entre no buraco, dentro dele, acerte os três Switchs para não ser atacado, pegue o conteúdo do baú e saia

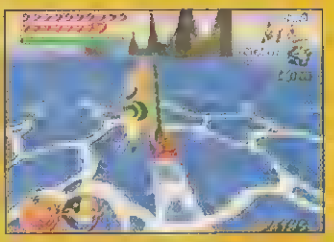
324 – Em Forest Haven, suba até a folha onde pegou a Deku Leaf, use-a para chegar a uma flor que está atrás e salte para a próxima caverna. Do lado de fora, veja a Nintendo Gallery em close, não salte em sua direção, coloque o vento em SE e faça a volta na ilha voando. Do outro lado, você verá outra ilha, salte nela e pegue o conteúdo do baú

325 – No setor C6, fale com o comerciante e volte para Greatfish Isle. Converse com o comerciante que te entregou a Sea Flower, troque-a pelo Pinwheel e, com ele em seu inventório, siga os passos:
1. Negocie com o garoto na Bomb Island para a Sickle Moon Flag (40 Rupees)
2. Negocie na Greatfish Isle com o garoto para uma Fountain Idol (65 Rupees)
3. Leve isso ao gatoro na Mother&C para uma grande promoção de Flag (35 Rupees)
4. Volte a Bomb Island, troque com o garoto a Hero's Flag (75 Rupees)
5. Na Greatfish Isle, troque por uma Postman Statue (100 Rupees)
6. Vá a M&C e troque no Shop Guru Statue (200 Rupees)
7. Dê ao garoto da Great fish e ele dará a você um Heart Piece grátis

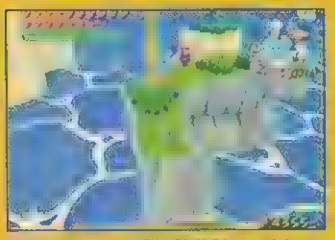
326 – Em Dragon Roost Island, fale com o segurança na porta ao lado da sala onde Link conheceu Medli, entregue a ele 20 Golden Feathers e, no dia seguinte, você receberá pelo correio um Piece Heart. Se preferir, pode usar a Song Of Passing para passar o tempo

327 – Em Overlook Island, setor A7, use a Hookshot para subir na torre cinza. Entre no buraco e, mais uma vez, você terá que entrar em todas as salas para que as tochas se acendam. No final, conduza a Wind's Requiem em cima do símbolo e pegue o Triforce Map 8

328 – No setor B7, tem uma ilha onde você pode participar de uma competição de "vôo a distância". Use os ciclones para ajudá-lo, mas voe o mais reto possível. Se conseguir o recorde de 257 Jardas, ganhará um Piece Heart



329 – No Bird's Peak Rock, setor E7, use uma Hyoi Pear ou várias se necessário. Para controlar uma andorinha, voe até os ninhos do outro lado e acerte os Switchs. Você será perseguido por outros pássaros. Quando acertar todos, uma porta se abrirá. Entre nela e conduza a Wind's Requiem em cima do símbolo para pegar o Triforce Map 3

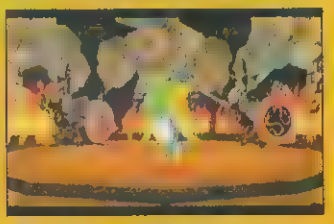


330 – No setor F7, Cliff Plateu Isles, pule de plataforma em plataforma até chegar em um buraco. Entre nele, suba nas plataformas e passe para o outro lado. Siga pela direita, mate a Boko Baba e entre na flor. Voe para a plataforma alta, pendure-se em seu canto e caia em um baú cercado por tentáculos. Pegue o conteúdo do baú, eles lhe darão espaço para sair. Suba novamente na plataforma e acerte uma flecha de fogo nas tábuas que bloqueiam seu caminho. Suba para o outro lado da ilha

331 – Em Forest Haven, vá a Deku Tree, entre na água e encha o Bottle. Após pegar a água mágica, você terá 20 minutos para regar as 8 árvores, não pare nem para pegar tesouros. As árvores estão nas coordenadas F7, D2, E1, F3, E5, C5, B2, A2. Após regar a última árvore, todas crescerão e um Heart Piece cairá

332 – Vá ao setor C3, fale com Tingle e ele irá traduzir os Triforce Maps a 388 Rupees cada. Recolha os tesouros e pedaços da Triforce que faltam

333 – Volte a Hyrule e entre no local onde conseguiu a espada lendária



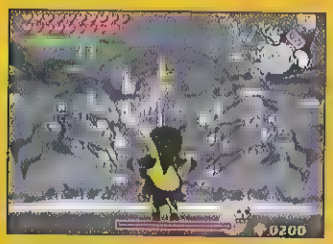
334 – Enfrente vários Darknut e vá direto para uma porta. Passe por ela

335 – Acerte a barreira invisível com a espada lendária para passar. Siga até o final da trilha e encontrará vários inimigos

336 – Use a Deku Leaf para atravessar a ponte, suba pela escada e entre no próximo salão

337 – Passe por 4 salas para abrir a

porta principal, a ordem não importa e cada uma representa uma das suas aventuras. Em uma delas, você passará pela lava, ignore os jarros de água e use flechas de gelo para criar plataformas. No final, acerte uma em cima de um dos geisers e o use como elevador para chegar a porta



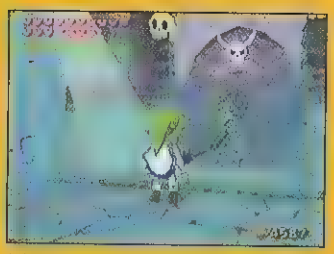
338 – Enfrente novamente Gohma. A tática e o equipamento de Link continuam os mesmos

339 – Use a mola e voe encostado na parede para evitar o ventilador na sala do Wind Temple

340 – Use a mesma tática e equipamentos na luta com Molgera

341 – Use a Deku Leaf para trazer as plataformas para perto de você e saltar. Utilize a Hookshot para subir até a porta

342 – Enfrente Kalle Demos como fez anteriormente

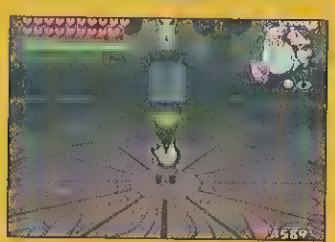


343 – Na sala da Earth Temple, transforme os Black Chuchus em pedra para subir pela escada. Na última, aparecerá um esqueleto

344 – Jalhalla será fácil de matar. Mantenha a mesma tática. Ao voltar à sala principal, passe pela porta que se abrirá e suba pela escada

345 – Entre primeiro na sala à direita no andar de cima. A câmera dará um close nas velas em uma determinada ordem. Decore essa ordem, saia da sala, entre na da esquerda e acerte os Switchs na mesma ordem. Se fizer certo, o King Red Lions aparecerá, esse é o caminho para fora, mas não o pegue

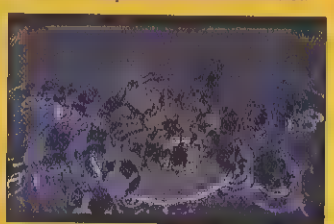
346 – Volte para a sala das velas e salte no buraco no centro



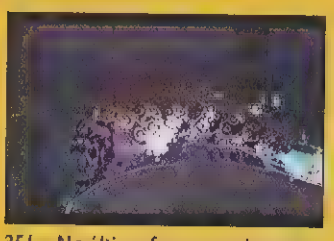
347 – Sempre que entrar na porta errada do labirinto, será teleportado de volta para a sala principal e terá que começar de novo. Shadow irá atacá-lo, ignore-o e continue. Às vezes, você lutará com Moblins em algumas salas mas, independente das lutas, o caminho será: porta de trás, da esquerda, frente, esquerda. Sempre que passar pela porta certa, escutará o som característico do jogo. No final, você sairá em uma sala diferente e enfrentará Shadow para pegar a última arma, a Light Arrow

348 – De volta ao andar de cima, acerte uma Light Arrow em Shadow, pegue sua espada e acerte na porta principal. Nas escadas, terão vários inimigos. Acerte-os com Light Arrows

349 – Enfrente as Thee-Form Shadow Thing. Na primeira forma, corte as cordas que o seguram com o Boomerang e acerte três Light Arrows na esfera azul de sua cauda



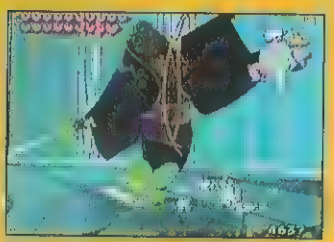
350 – Na segunda forma, espere-o cair no chão e acerte também três Light Arrows em sua cauda



351 – Na última forma, movimente-se pela sala para não ser atingido e, novamente acerte a cauda com três Light Arrows. Depois, suba na plataforma, salte na direção da corda, pressione R e suba

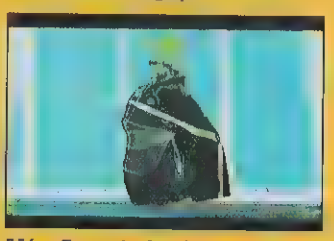
352 – Nos dois andares seguintes, prenda o gancho no canto, pressione R e suba

353 – Use a Hookshot para chegar na porta



354 – Enfrente Ganondorf e esquive-se de seus ataques. Você só vai acertá-lo com Perry, mas não faça isso muito, segure a luta

355 – Quando Zelda falar com você, segure R para usar o escudo e refletirá uma Light Arrow nele. Ao acertar Ganondorf, você sentirá uma vibração característica no controle. Pressione A para usar o Perry e o acerte um único golpe

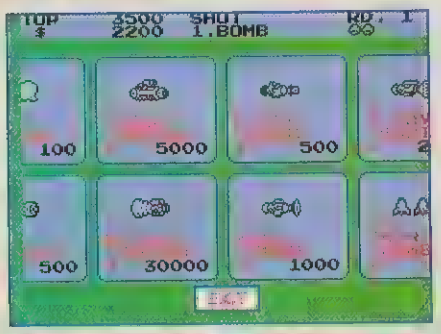


356 – Ganondorf será preso na forma de uma estátua e a Triforce estará a salvo novamente. Zelda voltará a ser Tetra, e ela e Link partirão com os piratas em busca de novos tesouros e aventuras.

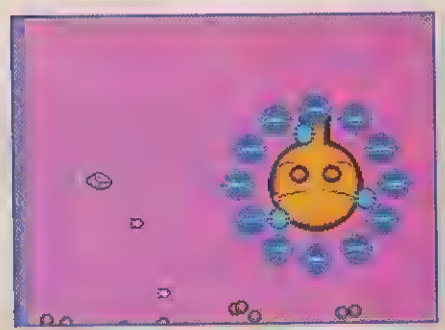
Por Marjorie Bros

Fantasy Zone traz várias lembranças boas. Na época em que foi lançado, em meados de 1986, os jogos de nave (tiro) tinham vez nos Arcades. O primeiro game usava a placa System 16 da Sega, a mesma de **Shinobi**, **Altered Beast** e **E-Swat**. O personagem principal era Opa Opa, um robozinho em formato oval, que tinha de salvar o mundo da Fantasia. O interessante é que ele virou personagem do Anime Zillion que foi transmitido pela Globo no programa da Xuxa. O game ganhou uma adaptação para o Master System e fez tanto sucesso que acabou tendo uma segunda versão. Na mudança dos 8 para 16 bits, a Sega lançou o que seria o último e melhor jogo, chamado **Super Fantasy Zone**, que contava com gráficos superiores, com mais cores, e maior número de Layers, o que dava noção de profundidade. Para quem não era daquele tempo, **Fantasy Zone** era um jogo de nave em que você não era limitado apenas a ir para frente, Opa Opa podia ir para qualquer lado e andar no chão, o importante era derrotar os inimigos e chefes. Os monstros que você eleminava, soltavam moedas que serviam para comprar armas e acessórios nos Shops. **Fantasy Zone** está para ser relançado para o PS2 e será um prato cheio para quem não conhece o game.

FANTASY ZONE 1 - MASTER SYSTEM

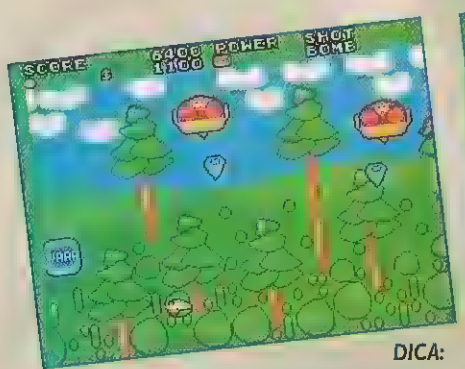


DICA: ao entrar no Shop, coloque o cursor para a direita e verá que existem mais equipamentos.



DICA: para derrotar esse chefe, faça com que os tiros passem no vão entre as esferas.

FANTASY ZONE 2 - MASTER SYSTEM

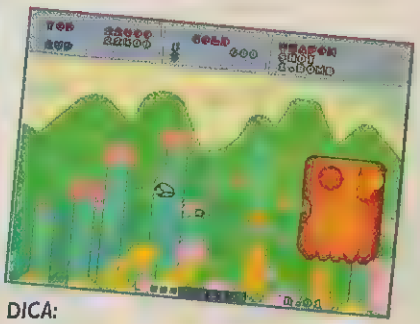


DICA: as fases eram compostas e possuíam duas partes, depois de eliminar um dos "casulos" de monstros, ele vai dar acesso ao Warp que e transfere para outra parte da fase.

DICA: o Shop é fixo, e que permite comprar armas a toda hora. Aproveite e visite e Shop periodicamente

FANTASY ZONE - ARCADE

DICA: seja esperto e não perca o balão do Shop. Mesmo que tenha pouco dinheiro, entre nele e compre alguma coisa.



DICA: contra esse chefe, atire em sua boca.

SUPER FANTASY ZONE - MEGA DRIVE

DICA: para acessar mais itens no Shop, coloque o cursor para baixo.

DICA: e primeiro chefe já dá um bom trabalho, ele vai se materializar no meio da tela de surpresa. Mande bombas nele.

Não perca a **próxima edição** que estará incrível e cheia de dicas, jogos, detonados quentíssimos e muito mais. Tem até **promoção** com **PlayStation 2** para você participar e ganhar. Vá correndo buscar a sua!

Nas bancas no dia 20 de Junho!

Shopping SGP

Novo tel.: 0xx11 5072-6326

Módulo M1

A SuperGamePower está inaugurando um novo espaço para o seu anúncio com preços promocionais. Se você não tem o seu módulo, nós montamos. Ligue e consulte!

Módulo M2

Módulo M3

SUPER GAMEPOWER

Próxima Edição

Matéria completa sobre tudo o que rolou na E3, os principais lançamentos e as grandes novidades da maior feira de videogames do mundo.

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER
Da Edição nº 91, em diante, peça os exemplares pelo telefone (011) 5072-6326

EDIÇÃO 100

Star Wars Obi-Wan, Otogi (**XBOX**), Dark Cloud 2, Xenosaga Episode I: Der Wille Zur Macht, .hack//infection, Zone Of The Enders: The 2nd Runner (**PS2**), The Legend Of Zelda: The Wind Waker (**GC**), Elemix, Phantasy Star Collection, Rayman 3 Hoodlum Havoc, Shinning Soul (**GBA**), Splinter Cell, Jurassic Park Operation Genesis (**PC**).

EDIÇÃO 99

Splinter Cell, Gunmetal, Shenmue 2 (**XBOX**), World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution, The Sims, Busin Wizardry Advance, The Getaway (**PS2**), Skies of Arcadia Legends (**GC**), Final Fantasy Tactics Advance, Sonic Advance 2, The King of Fighters EX 2 (**GBA**), Impossible Creatures, Unreal II, Sim City 4 (**PC**).

EDIÇÃO 98

Unreal Championship (**XBOX**), Rygar The Legendary Adventure, Rally Fusion Race of Champions, Guilty Gear XX (**PS2**), Wreckless the Yakuza Missions (**GC**), Harry Potter And The Chamber of Secrets, Pokémon Ruby & Sapphire, The Legend of Zelda: A Link to The Past/Four Swords (**GBA**), Silent Hill 2, Whiteout, 007 Nightfire (**PC**).

EDIÇÃO 97

Time Splitters 2 (**XBOX**), Mortal Kombat IV Deaddly Alliance, Shinobi, Suikoden III, Rocky (**PS2**), Resident Evil Zero, Metroid Prime (**GC**), Street Fighter Alpha 3, Tomb Raider The Prophecy (**GBA**), Shadow of Destiny, Projest Nomads, Iron Storm (**PC**). Pré-estréia: Final Fantasy X-2, Dragon Ball Z Budokai (**PS2**).

EDIÇÃO 96

Buffy the Vampire Slayer (**XBOX**), Contra Shattered Soldier, Sly Cooper and the Thievius Raccoonus, Burnout 2 Point of Impact, GTA Vice City (**PS2**), The Scorpion King Rise of the Akkadian, Kelly Slater's Pro Surfer, Need for Speed Hot Pursuit 2 (**GC**), Super Ghouls'n Ghosts (**GBA**), Syberia, Gast, No One Lives Forever 2 (**PC**).

EDIÇÃO 95

Dead to Rights (**XBOX**), Turok Evolution, Kingdom Hearts, Auto Modellista, Blade 2 (**PS2**), Beach Spikers (**GC**), Duke Nukem Advance, Turok Evolution (**GBA**), Mafia, The Thing (**PC**). Pré estréia: Malice (**XBOX**), Spyro: Enter The Dragonfly (**PS2**), Mario Party 4 (**GC**), Kirby Star: Fountain of Dream (**GBA**), Fifa Soccer 2003 (**PC**).

DETONADOS

Edição 100 - Skies of Arcadia (GameCube)
Tenchu 3 (PS2)

Edição 99 - Metriod Prime (GameCube)
Devil May Cry (PS2)

Edição 98 - Resident Evil Zero (GameCube)
DragonBall Z Sudokai (PS2)

Edição 97 - Metroid Fusion (GBA)
Tony Hawk's Pro Skater 4 (PS2)

Edição 96 - StarFox Adventures (GameCube)
Kingdom Hearts (PS2)

Edição 95 - Super Mario Sunshine (GameCube)
The Mark of Kri (PS2)

Edição 94 - Eternal Darkness (GameCube)
Stuntman (PS2)

Edição 93 - Resident Evil (GameCube) Way of the Samurai (PS2)

Edição 92 - Onimusha 2 (PS2)

Edição 91 - Maximo Ghosts To Glory (PS2)

Edição 90 - World's Scariest Police Chases (PSX) e Chrono Trigger (PSX)

EDITORA OPTION
SUPER GAMEPOWER

ANO 9 - Nº 101

REDAÇÃO
Editora-Chefe
Karen Colosso

Arte
Karen Colosso

Assistente Editorial
André Oka

Assistente de Redação
Luciene Fernandes

Colaboradores
André Oka,
Bruno Sérgio Clemente (jogos).

Editora Option Ltda.
Av. Jabaquara, 3126 - 1° andar
Tel. 11 5072-6326
Planalto Paulista
São Paulo SP 04046-500

A REVISTA *SUPERGAMEPOWER* ESTÁ SENDO EDITADA PELA EDITORA OPTION, SOB LICENÇA DA EDITORA NOVA CULTURAL.

P O O L
e d i t o r a

Conselheira
Lúcia Machado

Conselho de Jornaleiros
José Antônio Mantovani,
Ruy Mendonça e Waldir Amado

Publicidade e Novos Negócios
Alessandra Machado
(Lelê) lele@lmx.com.br
Lilian Neves - lilian@lmx.com.br

Impressão
Plural Gráfica

Distribuição
Dinap
Publicação Mensal
Distribuição Nacional
Central de Atendimento
(11) 3865.3832

Pool Editora, uma Empresa
do Grupo LM&X
Rua Cardoso de Almeida, 60 cj. 162
Tel. 11 3865-4949
Perdizes São Paulo SP 05013.000
pooleditora@lmx.com.br
LM&X Ltda.

ELETROMÍL

O melhor preço e a maior garantia!

SEGA PS2 N64 XBOX

Conserto - venda e troca de videogames. Vendemos também via SEDEX

Destravamento de PS2

Rua Santa Efigênia, 348
1° andar - loja 12
CEP 01207-001 Centro - SP
Horário de func. seg. a sex. 08:30 às 18:00 sáb. 08:30 às 17:00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557
e-mail: kdmc@terra.com.br

Compramos vídeo games

www.illustra.com.br

DESCUBRA O ARTISTA QUE EXISTE ENTRE SEU TECLADO e sua CADEIRA

illustra

cursos

http://www.illustra.com.br

CURSOS ON LINE E POR CORRESPONDÊNCIA

DESENHO
MANGÁ
QUADRINHOS
ILUSTRAÇÃO
COMPUTAÇÃO